100% INDEPENDENTE PLAYSTATION®

PSM3

Nº 53 • Novembro 2006
Mensal • Revista + DVD
€ 4,99 (Cont.)

PlayStation 3 | PlayStation 2 | PSP

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

PRIMEIRA ANÁLISE!

O CAMPEÃO CONTINUA EM GRANDE FORMA

EXCLUSIVO! BURNOUT 5

ANALISADOS! Metal Gear Solid: Subsistence Kingdom Hearts 2 **Killzone Liberation** e muito mais...

Esta revista oferece-lhe um DVD-Vídeo que não pode ser vendido separadamente. Peça-o se não estiver na capa.

GAME

O ESPECIALISTA EM VIDEOJOGOS

TRAZ-NOS OS TEUS JOGOS USADOS* E PODERÁS LEVAR AS PRINCIPAIS NOVIDADES

FIFA 07

KINGDOM HEARTS II

TEKKEN: DARK RESURRECTION

TEST DRIVE UNLIMITED

NEW SUPER MARIO B.

DESDE 1€*

* Os jogos deverão estar catalogados na nossa base de dados. O valor do jogo dependerá do estado físico do mesmo, assim como dos seus manuais originais e selo IGAC. Informa-te junto dos nossos vendedores

PlayStation 2

EXCLUSIVO GAME

PS2 BÁSICA + SPLINTER CELL + GHOST RECON 2

POUPA 17€

PSP

PSP PRETA + P. JACKSON'S KING KONG

POUPA 20€

NINTENDO DS Lite

NDS LITE BRANCA ou PRETA + **SW EPISODE III** REVENGE OF THE SITH

POUPA 15€

GAME BOY ADVANCE SP

GBA SP (A ESCOLHER) + **JOGO** PARA GBA SP (A ESCOLHER)

POUPA ATÉ 24€

JOGOS XBOX

A PARTIR DE 9.95 €

Promoção limitada aos títulos indicados. Consultar listagem nas nossas lojas

LEVA 3 JOGOS PC CD-ROM

POR APENAS 19.95 €

Promoção limitada aos títulos indicados. Consultar listagem nas nossas lojas

XBOX

XBOX + **2 JOGOS***

POUPA ATÉ 23€

99.95 €

Promoção limitada aos títulos indicados. Consultar listagem nas nossas lojas

LEVA 3 JOGOS PlayStation 2

POR APENAS 29.95 €

Promoção limitada aos títulos indicados. Consultar listagem nas nossas lojas

Preços válidos até 15 de Novembro, salvo ruptura de stock ou erro tipográfico. Não acumulável com outras ofertas ou promoções

VISITA-NOS EM:

LISBOA
C. C. Colombo, Loja 0.175
Av. Lusíada,
1500-392 Carnide-Lisboa
Telf: 217 158 263

V.N.GAIA
C. C. Gaia Shopping, Loja 47-B.
Av. Dos Descobrimentos, 549,
4404-503 Vila Nova de Gaia
Telf: 223 713 264

SEIXAL
C. C. RioSul Shopping, Loja 0.046
Av. Libertadores de Timor Loro Sae,
2840-160 Seixal
Telf: 212 271 364

MAIA
C. C. Maia Shopping, Loja 123.
Lugar de Ardegães,
Águas Santas, 4425-500 Maia
Telf: 229 748 240

COIMBRA
C. C. Forum Coimbra, Loja 0.44
Av. José Bonifácio de Andrade e Silva, nº1,
Vale do Gemil, Sta.Clara, 3044-520 Coimbra
Telf: 239 813 003

GUIMARÃES
C. C. Guimarães Shopping, Loja 101-102
Alameda Dr. Mariano Felgueiras, Creixomil,
4835-075 Guimarães
Telf: 253 542 287

PORTO
C. C. Via Catarina, Loja 1.04
Rua de Santa Catarina, 312 a 350,
4000-443 Porto
Telf: 223 321 238

VIANA DO CASTELO
C.C. Estação Viana, Loja 1.107
Av. General Humberto Delgado, 101
4900-317 Viana do Castelo
Telf: 258 858 115

www.game.pt

Bem-vindos à PSM3

"Mais um ano a arranjar desculpas para justificar as derrotas em PES"

Finalmente damos descanso ao disco (gasto) do *PES* do ano passado, para começar a jogar a nova versão. Todos os anos se tentam descobrir falhas no jogo ou no comando da PlayStation, para desculpar as nossas derrotas contra os restantes membros da redacção (a melhor continua a ser quando alguém disse que o comando estava a dar choques, depois de ter perdido por 5-0). *Pro Evo 6* continua a provar a excelente forma de Seabass e companhia e temos a primeira análise ao campeão dos jogos de futebol.

Também em exclusivo nesta edição, revelamos os primeiros detalhes sobre *Burnout 5*, a caminho da PlayStation 3. Apesar do adiamento da consola, continuamos a nossa missão de revelar tudo sobre a máquina de jogos mais poderosa do planeta, incluindo as grandes novidades do Tokyo Game Show. Mas se não temos PS3 este Natal, temos *Kingdom Hearts 2*, *MGS 3: Subsistence*, *Killzone Liberation*, *Lumines 2* ou o novo *Buzz Jr*. Todos em análise nesta PSM3. Agora, se dão licença, temos um Sporting x Benfica para fazer em *PES 6*.

Pedro Real Nunes
geral.psm3@goody.pt

PSM3 Garante

Opiniões válidas
Toda a revista é dedicada a proporcionar ao leitor o acesso à informação mais pertinente. Se estivermos preocupados com um certo jogo ou uma característica do mesmo, serão os primeiros a saber.

Grandes jogos
Se um jogo entra na PSM3 é porque se apresenta como um produto a realçar. Não encheremos páginas com títulos medianos.

Enorme rigor
Terminamos todos os jogos que analisamos. Os segredos que apresentamos na revista são descobertos pelos nossos redactores. Sabemos o que querem ler, e quando.

Equipa de jornalistas dedicados
A equipa da PSM3 vive e respira PlayStation. Jogamos todos os jogos e não descansamos na nossa busca pelo conhecimento no universo dos videojogos.

O melhor DVD
Juntamente com a revista encontram o melhor DVD do mercado, com os vídeos mais recentes e espectaculares.

Leiam já...

"Uma evolução à base construída ao longo de seis anos"

A primeira análise a **Pro Evolution Soccer 6** – página 56

"Apresenta uma enorme cidade de exploração livre"

A PSM3 revela **Burnout 5** – página 24

"Uma aventura a não perder, para todos os gostos e idades"

Finalmente o teste a **Kingdom Hearts 2** por terras europeias – página 62

Start

08 Linha da Frente
As últimas notícias, revelações, escândalos e rumores do mundo da PlayStation.

24 Especial Burnout 5
As melhores corridas *arcade* chegam à PS3. Descubram o que a Criterion está a preparar para o novo *Burnout*.

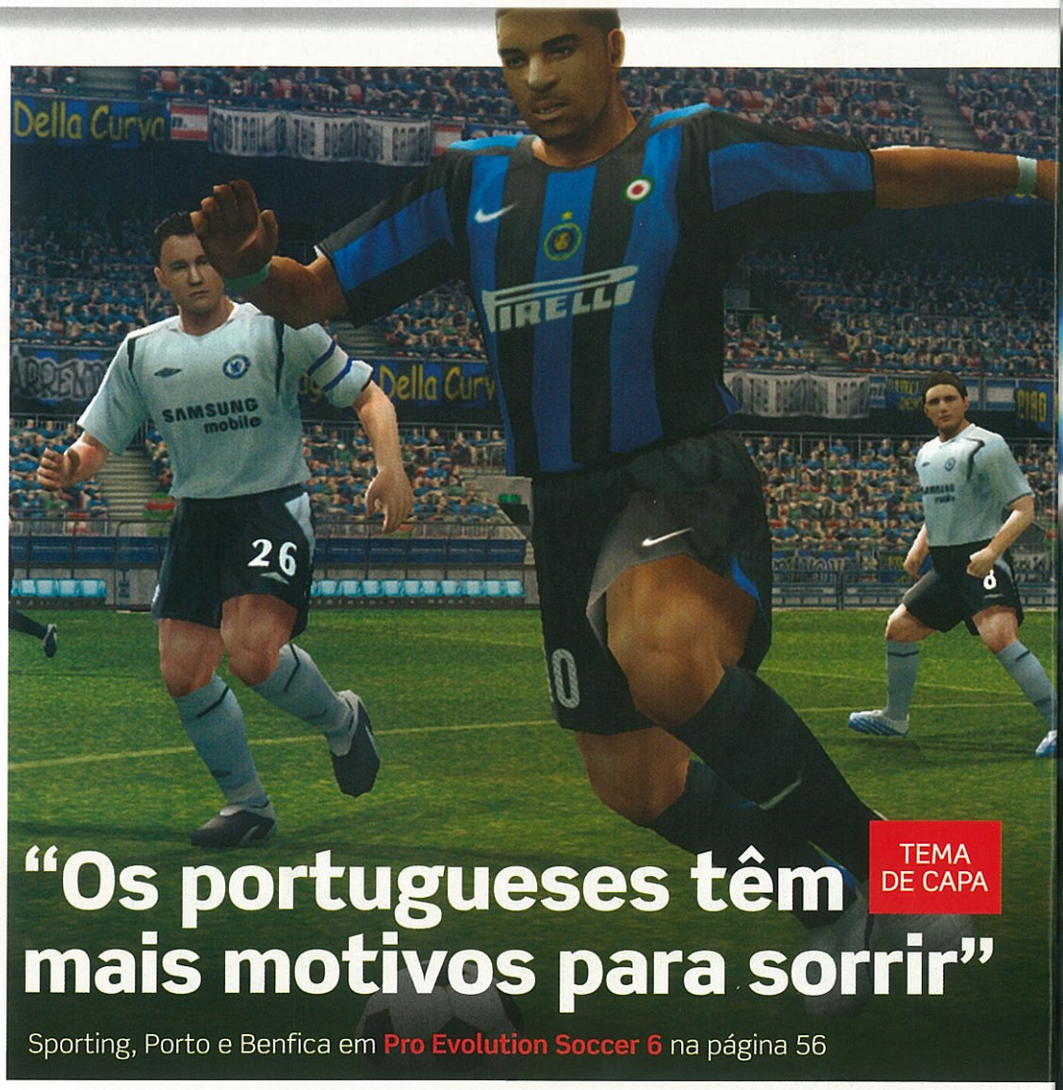
36 Em Produção
Canis Canem Edit **36** Heavenly Sword **38** Gran Turismo HD **40** Stranglehold **42** Scarface **44** Tony Hawk's Project 8 **46** Call of Duty 3 **50** Unreal Tournament 2007 **52**

56 Pro Evolution Soccer 6
Chegou a altura do ano em que todas as atenções se concentram em torno da última versão do campeão dos simuladores de futebol da PS2. TEMA DE CAPA

62 Kingdom Hearts 2
Adorável e divertido. O novo *Kingdom Hearts* finalmente chegou a este canto da Europa. E é excelente.

68 MGS 3: Subsistence
A versão definitiva da obra-prima de Hideo Kojima. Uma obra de colecção.

90 Browser
Que títulos deveriam estar a jogar, o lançamento dos que vão querer jogar e toda a verdade sobre a PS3.



TEMA DE CAPA

"Os portugueses têm mais motivos para sorrir"

Sporting, Porto e Benfica em **Pro Evolution Soccer 6** na página 56

55 Análises

Pro Evolution Soccer 6	56
Kingdom Hearts 2	62
Metal Gear Solid 3: Subsistence	68
Killzone Liberation	74
Buzz Júnior: Festa na Selva!	78
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	80
Lumines 2	82
The Godfather	84
Mercury Meltdown	86
Eyetoy: Play Sports	88
Lemmings	88
Bubble Bobble Evolution	88
Super Bikes Riding Challenge	88

94 As Vossas Cartas
As maiores dúvidas respondidas pelos crânios da PSM3... e um amigo.

100 As Vossas Análises
Os videojogos submetidos à análise mais difícil – a opinião dos nossos leitores.

101 O Vosso Desafio
Temos bons prémios para vocês, mas primeiro têm de superar a nossa prova.

102 Sete Passos de Tony Hawk
Conheçam todas as transformações da melhor série de desportos radicais. Dos *manuals* às palhaçadas de *Jackass*.

104 O génio de Kojima
Revelamos dez razões que demonstram o génio de Kojima em *Metal Gear Solid 3*.

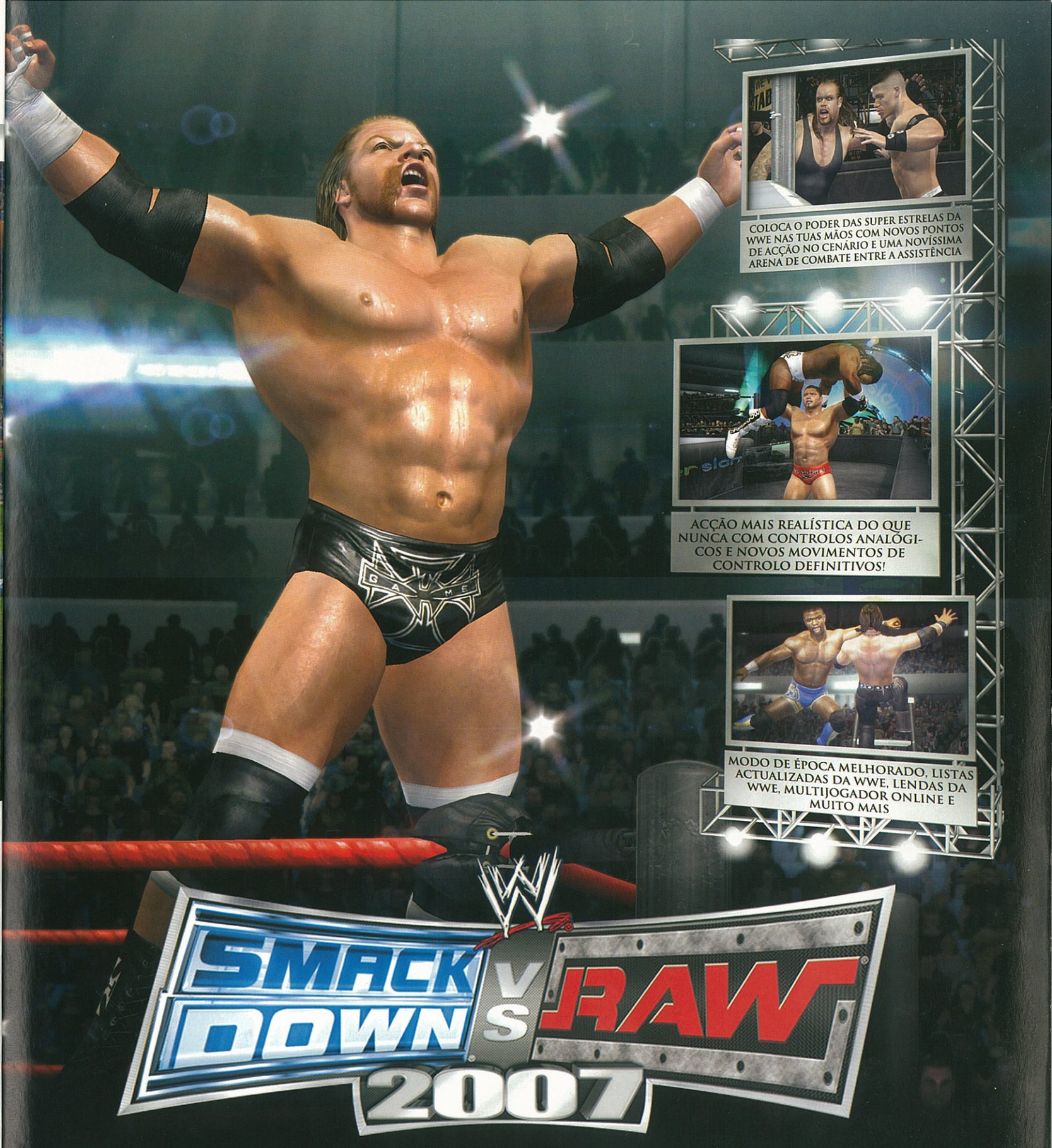
108 Segredos
Já estão a jogar *Kingdom Hearts 2*? Então descubram como invocar o Rei Mickey.

110 Os primos favoritos de Katamary Damacy
As 25 personagens mais engraçadas do fabuloso *We Love Katamary*. Saibam quais são e onde as encontrar.

112 Universo PlayStation
Num mês preenchido com *Metal Gear*, revelamos a banda desenhada digital para verem na vossa PSP.

"Uma cidade aberta é a grande novidade"

Revelamos ao mundo as primeiras novidades de **Burnout 5** – página 24



NÃO TE LIMITES A VER O JOGO... VIVE-O!

DISPONÍVEL EM NOVEMBRO PARA PS2 E X360

PROCURA A VERSÃO PSP EM DEZEMBRO

16+ www.pegi.info

ECOFILMES

XBOX 360 LIVE

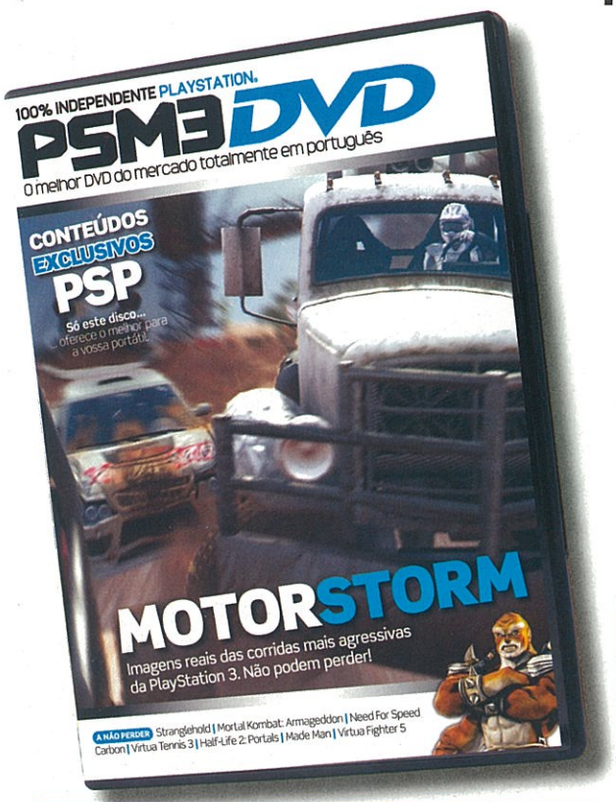
JAKKS Pacific

THQ WWW.THQ.CO.UK

The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2006 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2006 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

No DVD deste mês

Vídeos em destaque Os melhores jogos PlayStation em acção



MotorStorm

Ainda estão na dúvida quanto ao potencial deste título de lançamento da PlayStation 3? Então vejam este vídeo com imagens reais do jogo e preparem-se para mudar de ideias. Velocidade, lama e muita destruição são os pratos fortes.

Mortal Kombat: Armageddon

As lutas mais brutais e sangrentas do planeta estão de regresso e no disco deste mês podem encontrar o vídeo de introdução. É uma sequência em CGI muito bem conseguida que vai fazer as delícias dos fãs de *Mortal Kombat*.

Stranglehold

Um jogo que está cada vez mais espectacular. Não percam o novo trailer do jogo do realizador John Woo.

Need for Speed: Carbon

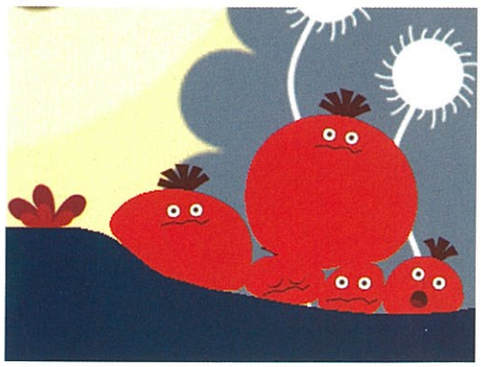
Corridas à noite, com uma forte compoente *tuning*. *Need For Speed* está de volta.

+ Virtua Tennis 3 | **Half-Life 2: Portal** | Made Man | **Tony Hawk´s Project 8** | Singstar PS3 | **SpyHunter 2: Nowhere to Run** | King of Fighters Neowave

Essencial PSP Conteúdos para a vossa PlayStation Portátil

Vídeos PSP

Os melhores jogos em acção, no formato adequado para desfrutarem no ecrã da PSP.



Saves de jogos

Mais de 35 jogos completos com o *save* pronto a transferir para o vosso Memory Stick.

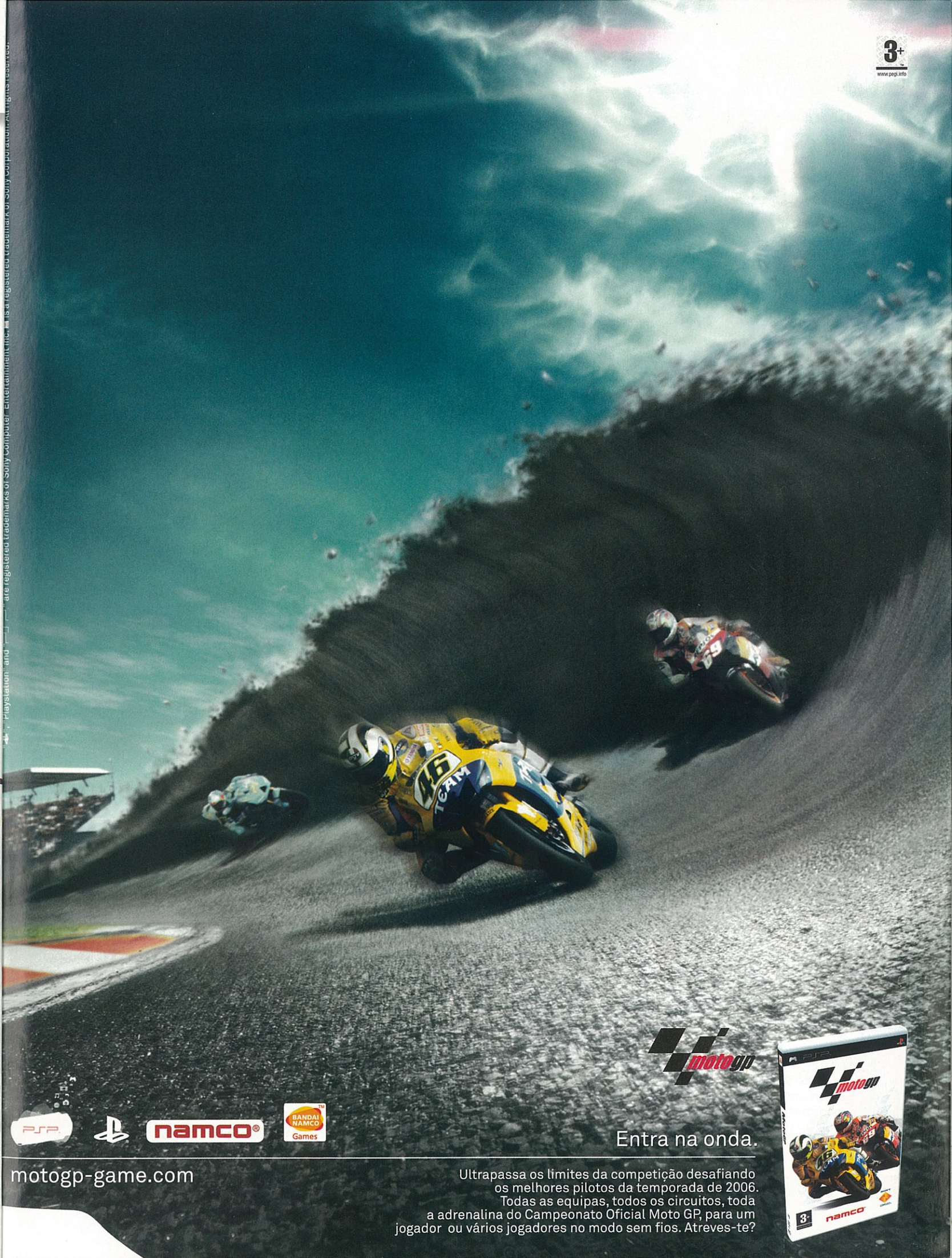
Wallpapers

50 imagens dos jogos mais famosos para ajudar a personalizar o fundo da vossa portátil.

Software de vídeo

Convertam os vossos vídeos para o formato da PSP com a ajuda destes programas.

Na próxima edição Não percam o nosso DVD com novos vídeos e ainda mais conteúdos. Totalmente em português!


3+
www.pegi.info
PSP
namco®
BANDAI NAMCO Games
motogp
Entra na onda.
motogp-game.com
Ultrapassa os limites da competição desafiando os melhores pilotos da temporada de 2006. Todas as equipas, todos os circuitos, toda a adrenalina do Campeonato Oficial Moto GP, para um jogador ou vários jogadores no modo sem fios. Atreves-te?
namco

PS3 UPDATE

Sony remodela PS3 para o Tokyo Game Show

Modelo de 20 GB recebe porta HDMI e baixa o preço para o lançamento japonês.

O Tokyo Game Show, o maior evento de videojogos para o mercado nipónico, é por norma onde a PlayStation joga em casa. Por isso muito se esperava da Sony na última edição da feira, que se realizou entre os dias 22 e 24 do passado mês de Setembro. Apesar do novo trailer de *MGS 4*, as demos jogáveis (incluindo *Devil May Cry 4*) e o anúncio de alguns jogos novos, as novidades não foram tão "quentes" como se previa, especialmente durante a conferência de Ken Kutaragi no início da feira. No entanto, o "pai da PlayStation" ainda fez duas revelações importantes em relação à máquina, especialmente no que toca à versão de 20 GB.

Dando resposta às críticas que apontavam as "limitações" da PS3 de 20 GB, a Sony incluiu (ou voltou a incluir) a porta HDMI na parte de trás da consola, garantindo desta forma que ambas as versões da máquina suportam a melhor tecnologia de alta definição.

Cortar pela raiz

A versão de 20 GB mereceu ainda mais atenção por parte da Sony durante o Tokyo Game Show. Ken Kutaragi aproveitou o evento nipónico para anunciar que o modelo mais "económico" da PS3 vai ser ainda mais... económico. Pelo menos no Japão. Anteriormente com um preço anunciado de 60.000 ienes (cerca de 400 euros), a PS3 de 20 GB foi alvo de uma redução do preço ainda antes do lançamento. A 11 de Novembro, este modelo estará na lojas japonesas a 49.980 ienes (cerca de 333 euros), uma redução substancial no preço inicialmente previsto. Como seria de esperar, esta notícia teve eco em todo o globo, dando origem a rumores que uma estratégia semelhante estaria na forja para o Estados Unidos e Europa. No entanto, contactados pela PSM3, os responsáveis da Sony Computer Entertainment Portugal afirmaram que "não existe, para já, qualquer plano para reduzir o preço da PS3 de 20 GB na Europa". Retomando as declarações de Kutaragi durante o TGS 06, ficou no ar que a PS3 poderá oferecer títulos clássicos de MegaDrive e PC Engine, em parceria com as respectivas editoras. Muito embora ainda nenhuma delas tenha confirmado se este serviço será uma certeza ou apenas uma hipótese nos planos para o online da PS3.

Parece que ainda não é desta que os jogadores europeus têm uma boa notícia em relação à PlayStation 3. Mas se querem saber o que de melhor se passou no Tokyo Game Show, é só continuar a ler as páginas seguintes desta edição.

Comando oficialmente baptizado
Apesar da Sony ter retomado o design do DualShock para a PS3 (deitando fora o famigerado "bumerangue"), o nome do comando da consola é que mudou radicalmente, passando agora a ser chamado, oficialmente, de Sixaxis, devido à capacidade de reconhecer movimentos em seis eixos. Faz todo o sentido.

Acessórios — Dois extras para a PS3

Comando e adaptador de cartões

Com o lançamento americano e japonês a aproximar-se (dia 17 e 11 de Novembro, respectivamente), a Sony já revelou alguns dos acessórios que estarão disponíveis quando a PS3 chegar às lojas nipónicas, pelo menos.

Um comando *wireless* extra, agora apelidado de Sixaxis, vai custar 5.000 ienes (cerca de € 33). Para melhor usufruir dos filmes em Blu-ray, a PS3 vai também ter um comando que, à semelhança do controlador principal, também funciona através de Bluetooth, em vez da vulgar tecnologia de infra-vermelhos. Este acessório vai custar 3.600 ienes (aproximadamente € 24). E para os adeptos da retrocompatibilidade está garantido um adaptador de cartões de memória da PS2, permitindo copiar os vossos *saves* para o disco rígido da PS3 (espaço é coisa que não falta). Este adaptador será colocado à venda com o preço de 1.500 ienes (qualquer coisa como € 10). Nenhum destes acessórios foi confirmado para a Europa, mas deverão fazer parte do lote que chegará com a PlayStation 3 em Março de 2007.

www.mega-mania.com

COMPRA E VENDA
NOVOS E USADOS

Dispomos de Jogos desde
7,49 €

Enviamos à cobrança para todo o País
Encomendas pela internet ou através do telefone:
262 750 910
Catálogo Grátis

Sob Mira

As últimas sobre os grandes jogos da PlayStation, todos os meses

1 Alone in the Dark
Terror no parque

Alone in the Dark foi o jogo que deu início ao género *survival horror* que, depois de passar vários anos no esquecimento, regressa agora em formato de nova geração. O protagonista volta a ser Edward Carnby (que estranhamente não parece ter envelhecido), e desta vez o jogo vai ter lugar no famoso Central Park em Manhattan. Durante a noite, claro... A narrativa será dividida em capítulos, como se de um filme ou série de TV se tratasse. Tecnicamente está a evoluir para algo de deslumbrante. É um título a reter e que deve chegar na altura do lançamento da PS3.

Editora Atari | **Produtora** Eden | **Lançamento** Março 2007

2 L.A. Noire
O novo título da Rockstar

Para além da série *GTA*, a Rockstar gosta de se manter ocupada. *Canis Canem Edit* (ex-*Bully*), está a chegar e vamos ter a análise na próxima edição. E entretanto, a produtora anunciou um projecto novo: *L.A. Noire*. O jogo está a ser desenvolvido em parceria com a Team Bondi, um estúdio recém-formado por Brendan McNamara, um dos responsáveis por *The Getaway*. *L.A. Noire* pretende ser quase um filme de detectives interactivo, situado no clássico período de 1940, em Los Angeles, que tanto serviu de inspiração para filmes do género. Misturando acção e um enredo complexo, vamos mergulhar num mundo aberto (ou não fosse um jogo da Rockstar), na tentativa de resolver uma série de assassinatos. De resto apenas foi divulgado um trailer e não se conhecem mais detalhes nem datas de lançamento para este novo projecto.

Edit Rockstar | **Prod** Team Bondi | **Lançamento** A anunciar

3 Resistance: Fall of Man
Multiplayer para 40 jogadores

Durante o Tokyo Game Show, *Resistance* mostrou as suas vertentes *single player* e *multiplayer*. Nesta última, foi possível participar em enormes batalhas com suporte para 40 jogadores, num estilo de pontos de *spawn* semelhante ao de *Battlefield*. Cada facção, Humanos e Chimera, possui uma habilidade especial, como mover-se mais rápido e ver através das paredes. Mais na próxima edição.

Edit Sony | **Prod** Insomniac | **Lançamento** Março 2007

4 WWE: Smackdown! vs. Raw 2007
Combates renovados

Já experimentámos o novo sistema de combate de *SvR 2007*. Agora, ao clicarmos no analógico direito durante um *grapple*, podemos agarrar o adversário numa posição, passear pelo ringue e controlar manualmente o golpe que queremos executar. Análise na próxima edição.

Edit THQ | **Prod** Yukes | **Lançamento** Novembro

5 Sonic the Hedgehog
Actores reais dão voz

Já dissemos que o próximo Sonic, a caminho da PS3 para celebrar o 15º aniversário do ouriço azul, vai ter muito mais elementos humanos do que anteriores jogos da série. Um desses elementos é a Princesa Elise, uma das personagens principais da história. A Sega não está a poupar esforços para o novo Sonic e até contratou a actriz Lacey Chabert para dar voz a Elise. Como o universo de jogo promete ser um dos maiores da série, com um elenco de personagens clássicas e inéditas, não será de espantar que a editora venha a recrutar os talentos de outros actores.

Edit Sega | **Prod** Sonic Team | **Lanç** Março 2007

Ambiente noir O novo jogo da Rockstar, *L.A. Noire*, pretende recriar o ambiente dos clássicos filmes de detectives americanos.

É O MOMENTO
DE ALCANÇAR
O TEU OITAVO SENTIDO!
SAINT SEIYA
THE HADES
O INÍCIO DE UMA NOVA BATALHA ÉPICA!
Revive a série desde a etapa do Santuário até a chegada ao inferno • Vozes originais em japonês • 49 personagens para eleger, incluídos os sequazes de Hades e os Santos de Atena com as suas armaduras sagradas • Inovador sistema de Cosmos melhorado que oferece aos jogadores uma ampla variedade de novos ataques contra os seus rivais, contra-ataques e espectaculares combos • Ferozes batalhas dinâmicas nas quais qualquer movimento errado do jogador pode ter consequências devastadoras!
7+
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
TOEI ANIMATION
PlayStation 2
WWW.PT.ATARI.COM
© 1986 MASAMI KURUMADA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION © 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Distributed by Atari Europe SASU

Tácticas Snake parece cada vez mais um militar, com Kojima a introduzir posturas de combate reais.

Onde está? Conseguem ver Snake? Olhem bem. Está misturado com a parede graças à Octo-Cam.

PS3 UPDATE

Novo trailer de MGS 4 com imagens "in-game"

Kojima mostra as novas habilidades de Snake e promete ainda mais surpresas...

Como não podia deixar de ser, um dos pontos altos do Tokyo Game Show, realizado no passado mês de Setembro, foi o novo trailer de *Metal Gear Solid 4*. Kojima voltou a fazer das suas, desta vez apostando em imagens reais do jogo a correr (todos os trailers anteriores pertenciam a *cutscenes*), guardando mais uma enorme surpresa para o final.

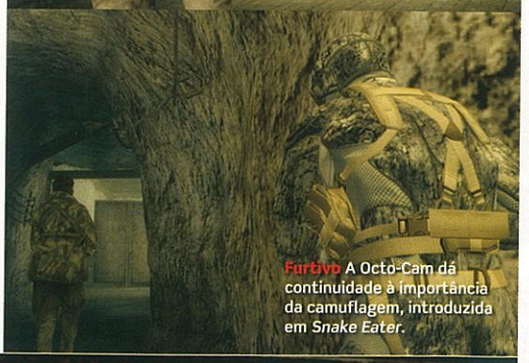
Depois de ter sido introduzido em *Snake Eater*, o sistema de camuflagem ganha importância redobrada em *Guns of the Patriots*. Principalmente porque Snake dispõe agora da Octo-Cam, uma vestimenta que consegue replicar qualquer textura e padrão só pelo contacto. Basicamente, podemos encostar-nos a qualquer superfície e Snake mistura-se automaticamente com o padrão da mesma, ficando quase invisível (como foi mostrado no brilhante vídeo da última E3). São muitas as sequências no trailer de seis minutos do TGS onde é possível ver este novo sistema em acção, a maioria das vezes com Snake de rosto coberto, como podem observar em algumas das imagens, para perceber melhor do que se trata.

Snake parece ter mais alguns truques na manga para além da Octo-Cam, incluindo rebolar enquanto estiver deitado e até rastejar e disparar de costas nesta posição. Também foi possível observar Snake a usar um barril de metal enferrujado como disfarce e, quando detectado, fazer rebolar o barril para derrubar os inimigos.

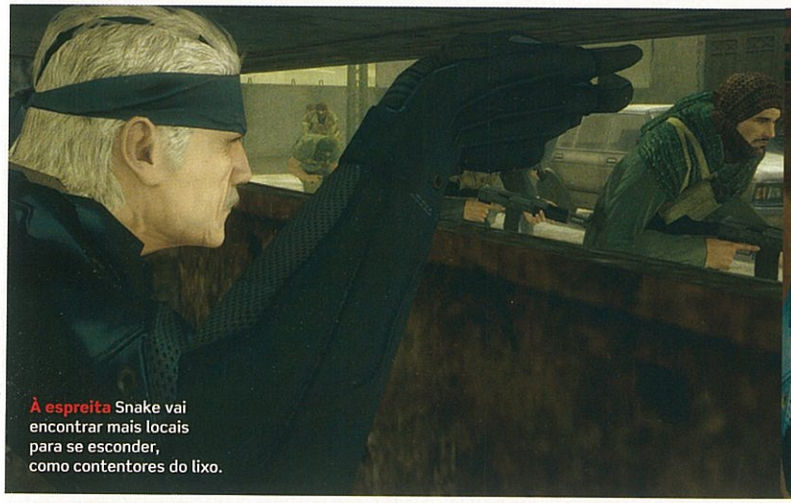
O pequeno robô que, no vídeo do ano passado do evento japonês, servia de veículo de comunicação com Otacon, está de regresso. Desta vez, a pequena máquina surje a eliminar um inimigo com uma potente descarga eléctrica nas... partes baixas. Estranhamente, esta parte da anatomia masculina surge de novo em destaque na parte final do vídeo, a mais enigmática de todas. Para iludir uns guardas, Snake (sabemos que é ele pelo tufo de cabelos brancos a escapar por debaixo da máscara) agarra os genitais de uma estátua, para activar a camuflagem. Quando o caminho fica livre, acende um cigarro, só para vermos que...Snake já não está velho! Obrigado por voltar a mexer com a nossa cabeça, Kojima!

Edit Konami | **Prod** Kojima Productions | **Lançamento** 2007

Mais um mistério Kojima volta a surpreender. Snake tira a máscara e... está outra vez mais novo. Incrível!



Furtivo A Octo-Cam dá continuidade à importância da camuflagem, introduzida em *Snake Eater*.



À espreita Snake vai encontrar mais locais para se esconder, como contentores do lixo.

Instrumentos de guerra Reparem que o Solid Eye voltou a aparecer no trailer do Tokyo Game Show.

KONAMI

Equipas totalmente licenciadas

Vê na SPORTV
Joga aqui!

PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER™

Mostra o teu amor à camisola

Um PES totalmente novo. Mais de 150 movimentos, técnicas e truques com animações avassaladoras.

SL Benfica, FC Porto e Sporting CP totalmente licenciados.

Melhoramento das opções online. Jogo online para um máximo de oito jogadores.

XBOX 360 PlayStation.2 PSP PC DVD 4play

adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino Officially licensed by FFA © Football Austral ia 2005™ Officially licensed by Czech National Football Association © The Football Association Ltd 2006. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 1996 JFA © 2002 JFA MAX © 2001 Korea Football Association licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 06/07 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP Official Licensed Product of A.C. Milan The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. Produced under licence from Manchester United Merchandising Ltd. Crest © 1997 MU Ltd. Imagery © MU Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2006 KONAMI.

Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data

Ryu Hayabusa O protagonista de Ninja Gaiden Sigma. Esperem até vê-lo em acção...

PS3 NOVIDADE

Ninja Gaiden confirmado

Um dos melhores jogos de acção de sempre a caminho da PlayStation 3.

Entre as boas surpresas do Tokyo Game Show esteve a confirmação de *Ninja Gaiden Sigma*, a versão de PS3 da obra-prima de Tomonobu Itagaki, um dos mais irreverentes produtores japoneses.

Sigma é a adaptação de *Ninja Gaiden Black* da Xbox, mas não deixem que isso vos preocupe. Na PS3, *Ninja Gaiden* vai ser a versão mais completa do jogo. Todas as personagens e localizações vão sofrer um upgrade e vão ser introduzidas cenas novas. Das imagens mostradas no Tokyo Game Show ficou a distinta impressão que *Sigma* tem potencial para rivalizar, tecnicamente, com qualquer outro jogo de nova geração.

Também o fabuloso sistema de combate vai incluir novos movimentos e armas, entre elas a possibilidade de utilizar duas espadas em simultâneo. Mas neste campo, a maior novidade vai ser a possibilidade de jogar com a voluptuosa Rachel e experimentar a história de uma perspectiva diferente do protagonista original, Ryu Hayabusa. Esta nova versão para a PlayStation 3 deve incluir tanto conteúdo novo que praticamente o podem considerar um jogo novo. Pelo menos, renovado é.

Editora Tecmo | **Produtora** Team Ninja | **Lançamento** 2007

Ao detalhe — Três razões para querer Sigma

Rachel

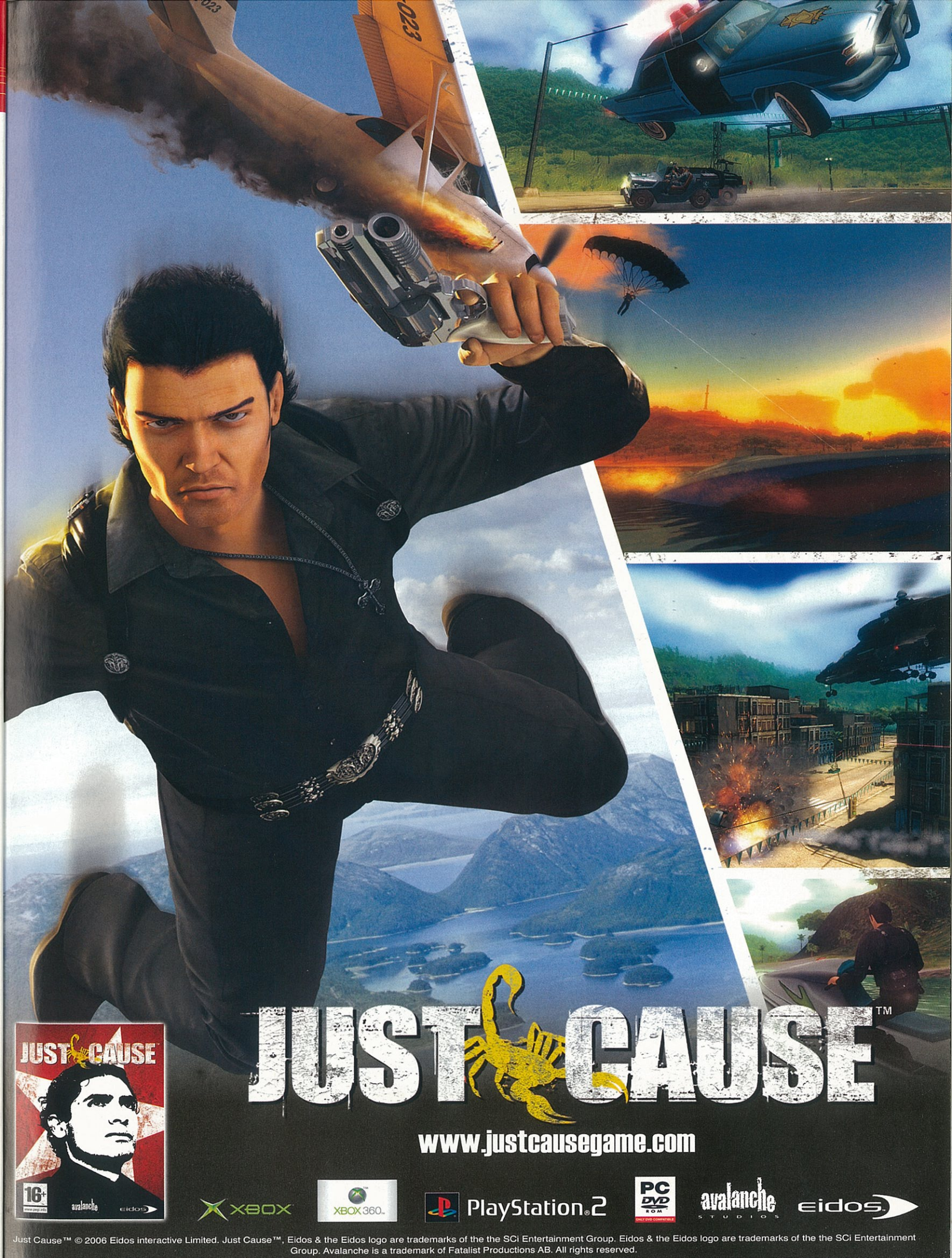
Para além de Ryu Hayabusa, o ninja original de *Ninja Gaiden*, *Sigma* vai oferecer uma nova personagem jogável. Os jogadores de PS3 vão pode desbastar hordas de inimigos com Rachel, a sedutora (e voluptuosa) guerreira que surgiu no título original de Xbox. Contem também com outras personagens do original, mas com uma importância renovada na versão PS3. Alguns deles como *bosses* para enfrentar.

Combates renovados

Todo o aspecto do combate, um dos elementos principais pelo qual *Ninja Gaiden* ainda é considerado um dos melhores jogos de acção de sempre, vai ser renovado para a PlayStation 3. Em primeiro lugar temos novas armas à disposição, como um par de espadas, e novos inimigos e localizações significam que toda a experiência será bastante diferente daquilo que foi visto na Xbox.

Visual espantoso

Apesar de ser uma adaptação de um jogo de 128 bits (já de si, com um dos melhores trabalhos gráficos que já vimos, temos de confessar), *Sigma* vai surgir também em melhor plano na PS3. E não estamos a falar só da alta resolução. Alguns dos ambientes mostrados no Tokyo Game Show quase que passavam por sequências CGI, quando de facto eram imagens de jogo.



Just Cause™ © 2006 Eidos interactive Limited. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Productions AB. All rights reserved.

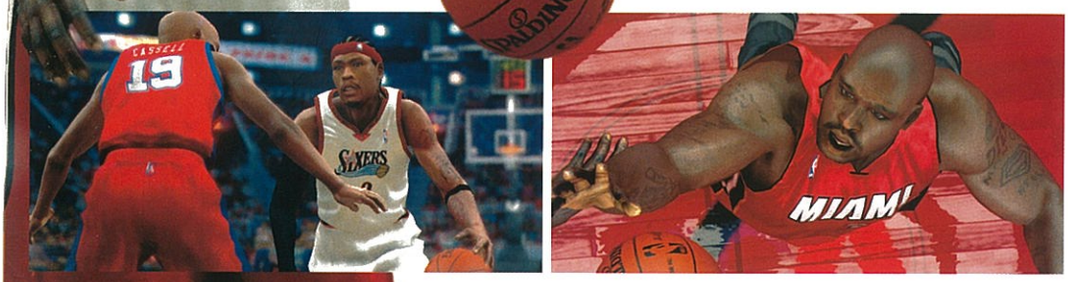
PS3 NOVIDADE

NBA 2K7

O primeiro jogo de desporto a usar o Sixaxis

A série *2K7*, da 2K Sports, tem vindo a reunir boas críticas de ano para ano. Com o salto para a nova geração, esta linha de títulos promete revolucionar o género. Começando com *NBA 2K7*, cuja versão PlayStation 3 encerra algumas surpresas. Nos lançamentos livres, o jogo vai recorrer às funções de detecção de movimento do Sixaxis (o novo nome do controlador da PS3). Para além disso, está confirmado que o online vai suportar até dez jogadores, ou seja, duas equipas inteiras. Algo que também só é possível na PlayStation 3, segundo a própria produtora. Esta promete ser uma das recriações mais fiéis do espectáculo e emoção da NBA. E sim, *NBA 2K7* vai fazer parte do lote de jogos de lançamento da PlayStation 3 na Europa, devendo ser uma opção séria para todos os amantes do basquetebol.

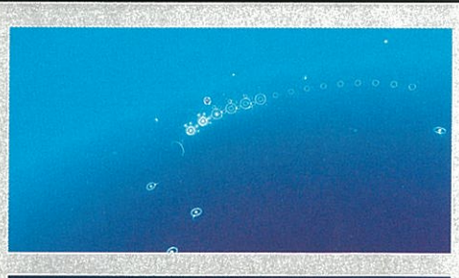
Edit 2K Games | **Prod** 2K Sports | **Lançamento** Março 2007

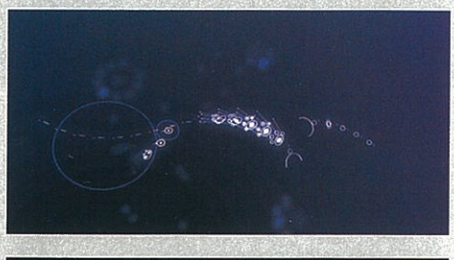


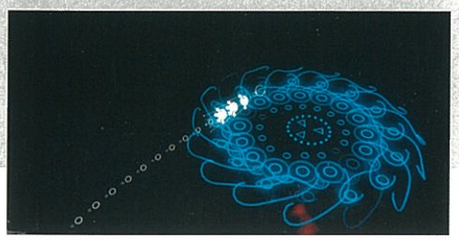
PS3 **Estranhas criaturas submarinas**

flOw é já o jogo mais original da PlayStation 3

Provavelmente a novidade mais intrigante do Tokyo Game Show é, precisamente, *flOw*. O que se pensava ser uma estranha demo técnica revelou ser um jogo com um conceito igualmente particular, mas que tem tudo para ser fantástico. Pelo menos original é de certeza. Em *flOw*, controlamos uma estranha criatura aquática, composta por círculos e linhas. O objectivo é engolir outros organismos e aumentar de tamanho (e supostamente até mudar de forma). Alguns desses organismos têm cores com funções próprias. Os vermelhos fazem-nos mergulhar mais fundo, ao passo que os azuis nos fazem subir. Cada nível é uma espécie de puzzle onde temos que descobrir um outro organismo complexo para também o engolir. Mas para isso temos que ir assimilando algumas partes que protegem o núcleo. Se formos "gulosos" demais, somos projectados de novo para cima. O melhor de tudo é que podemos usar e abusar da detecção de movimentos do Sixaxis para movimentar a nossa criatura de forma graciosa. Ficámos muito curiosos.







Meu irmão As semelhanças entre Nero e Dante poderão ser parte do enredo. Estarão relacionados?

PS3 NOVIDADE

Devil May Cry 4

Desta vez, Dante é o vilão!

Cansado de contar a história de Dante vezes sem fim, o realizador de *Devil May Cry 4*, Hideaki Itsuno, decidiu transformá-lo em vosso inimigo na estreia da série na PS3. Uma nova personagem chamada Nero Angelo toma o lugar de herói e vê Dante como uma ameaça misteriosa. É uma ideia fantástica, pegar numa personagem conhecida e torná-la o mau da fita, mas pode afastar alguns fãs. Itsuno realça, no entanto, que os movimentos e habilidades de Nero são tão espectaculares que não vão querer voltar ao homem de vermelho. *Devil May Cry 4* preenche o espaço entre os dois primeiros jogos de PS2 e conta uma história inédita localizada numa cidade fictícia com um visual vagamente

O escolhido Os produtores não confirmam se vamos poder controlar Dante, mas nós esperamos que sim!

Nero A nossa opinião baseia-se puramente na aparência, mas Nero parece mais simpático que Dante.

europeu. Tal como Dante, Nero pode usar pistolas duplas e espadas (com um sistema de combos baseado no de *DMC 3*), mas são os novos poderes de invocação de demónios que o distinguem de Dante e lhe permitem lançar temíveis monstros do braço quando este ganha um brilho laranja.

O coreógrafo de movimentos Yuji Shimomura vai dirigir as espantosas sequências cinematográficas. Shimomura já trabalhou com lendas do kung-fu como Donnie Yen e, mais recentemente, Wesley Snipes em *Blade II*. Isto significa que as *cutscenes* vos vão encher os olhos na PlayStation 3. Brevemente teremos uma antevisão de *Devil May Cry 4*, quando a Capcom disponibilizar uma versão jogável.

Edit Capcom | **Prod** Capcom | **Lanç** Primavera 2007

Receita — O que vão poder encontrar em DMC 4

Os ingredientes que fazem *Devil May Cry* ser tão especial

Acção espectacular

Seja a retalhar demónios ou a vestir o casaco, tudo o que Dante faz tem de ser em câmara lenta e empolado. A série é famosa pelas suas incríveis *cutscenes* e, com Shimomura, *DMC 4* não deve ser excepção.

Tiroteios

A capacidade de Dante fazer saltar os inimigos com as suas armas tornou-se uma marca da série, e nada como acabar com eles com um golpe de espada antes de caírem no chão. Um dos movimentos com mais estilo do jogo.

Espadas

A enorme variedade de espadas mágicas à vossa disposição permite-vos disparar fogo e imobilizar inimigos com gelo. Se preferirem a via mais tradicional, podem cortá-los às tiras com um gume bem afiado.

Estilo

A atitude e o espírito astuto e dissimulado de Dante fazem dele o perfeito herói de acção. Ele é duro, cheio de estilo e não brinca em serviço, e as *cutscenes* exageradas já se tornaram quase uma imagem de marca da série da Capcom.

Transformações

Em *DMC 4* Nero não se pode transformar em demónio, mas pode invocar um. Já Dante sempre teve a capacidade de se transfigurar num monstro libertador de energia que esvazia salas cheias de inimigos em segundos.

LEIPZIG REPORTAGEM

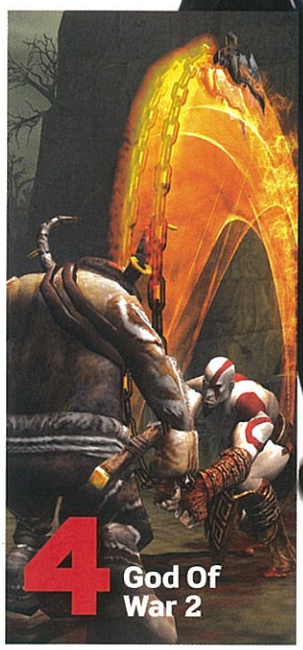
O melhor da feira de Leipzig

Eis o que descobrimos na Alemanha...

1 Stranglehold

2 Assassin's Creed

3 The Darkness


4 God Of War 2

5 Alone In The Dark

O Games Convention, o evento de videojogos que decorreu em Leipzig, na Alemanha, pode não deslumbrar tanto quanto a extinta E3, mas continua a ser a maior feira da indústria na Europa e a PSM3 esteve lá.

Presentes estiveram também alguns títulos de topo, começando pelo glorioso **Stranglehold** (1). Tiroteiros épicos em câmara lenta estavam na ordem do dia e a personagem de Chow Yun-Fat parece estar cada vez mais realista, o que dá ao jogo aquele ambiente à *blockbuster* de Hollywood. Vimos ainda **Assassin's Creed** (2), o próximo grande jogo da Ubisoft, que impressiona cada vez mais graças à sua apresentação de luxo e jogabilidade inovadora. **The Darkness** (3) também marcou presença, salientando o seu cariz de grande violência. A nossa personagem, Jackie Estacado, pode utilizar tentáculos durante os combates para, por exemplo, projectar carros contra os adversários. Mas nem só de PS3 se falou em Leipzig – **God Of War 2** (4) foi um dos jogos que mais atenções suscitou e, após o jogarmos mais uma vez, podemos confirmar que está cada vez com melhor aspecto e mais intuitivo. Regressando à PS3, tivemos ainda tempo para ver o aterrorizante **Alone In The Dark** (5), que tem o subtítulo de *Near Death Investigation*. Não sabemos muito bem o que pensar do jogo, mas a sua estrutura, inspirada em séries como *24*, dá um ambiente ainda mais tenso às ocorrências.

Como correu a feira na Alemanha? A opinião geral é que foi um sucesso e apesar de ter existido muito material "reciclado" da E3 é sempre bom contactar com grandes jogos.

Guerra, parte 2 *God of War 2* vai ser incrível!

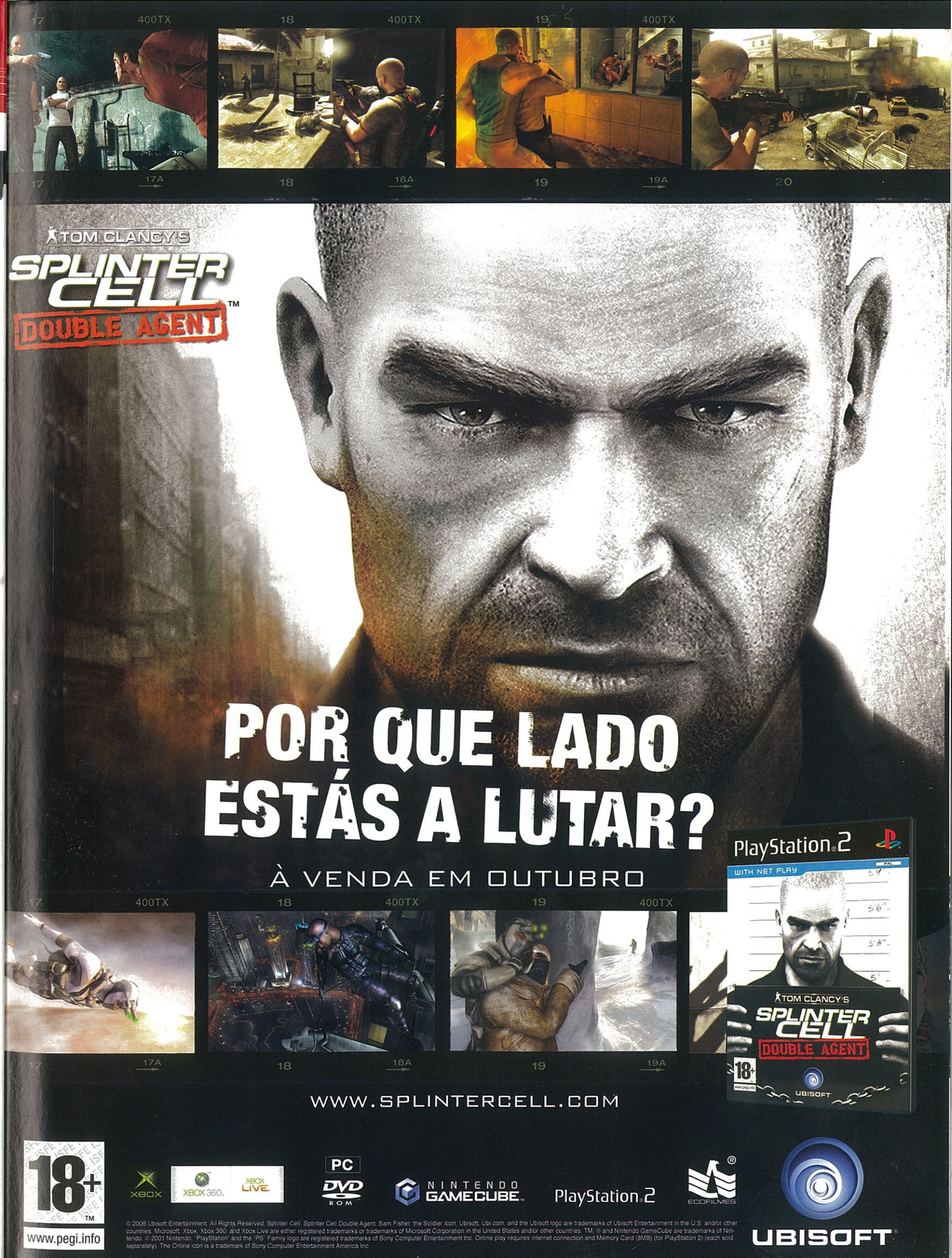
FIFA 07 Torneio em pleno Estádio da Luz

Sony, EA e SL Benfica em iniciativa inédita

Os interessados já podem participar na Liga PlayStation EA Sports e jogar *FIFA 07* em pleno relvado do Estádio da Luz e ainda ganhar uma PSP, *FIFA 07* para a portátil e uma camisola autografada do Benfica. Basta increverem-se pelos telefones 214 401 090/ 214 421 034 (têm de ter pelo menos 12 anos) e, na semana que antecedem os jogos em casa do Glorioso, oito participantes serão convidados para as eliminatórias no programa Curto Circuito da SIC Radical. Os dois finalistas defrontam-se no estádio no dia do jogo (um com a equipa do SLB e o outro com a do adversário do dia). O jogo é disputado antes do apito inicial e ao intervalo e é transmitido através dos ecrãs gigantes do estádio da Luz.

Craques Alcides e Kikin do SLB apadrinharam esta iniciativa.

Em destaque As finais do torneio serão transmitidas nos ecrãs do Estádio da Luz.


17 400TX
18 400TX
19 400TX
17 17A
18 18A
19 19A
20
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
POR QUE LADO ESTÁS A LUTAR?
À VENDA EM OUTUBRO
PlayStation 2
WITH NET PLAY
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
18+
UBISOFT
WWW.SPLINTERCELL.COM
18+
www.pegi.info
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
PC
DVD ROM
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
ECOFILMES
UBISOFT
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ® and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

PS3 NOVIDADE

White Knight revelado

O novo RPG da PS3 dos criadores de Dark Chronicle

Apesar de ainda estarmos à espera de *Rogue Galaxy* para a PS2 (e depois de nos termos banqueteado com *Dragon Quest*), a Level 5 anunciou um novo RPG para PS3 durante o Tokyo Game Show. *White Knight Story* (*Shirokishi* no original japonês) vai ser editado pela própria Sony e, apesar de ainda não ter data confirmada (aparentemente apenas está 10 por cento completo), o trailer com imagens *in-game* foi suficiente para nos deixar bastante interessados. Afinal, estes são os responsáveis por *Dark Chronicle* (um dos RPG mais bem pontuados da PSM, com 90%). Ainda não se conhecem muitos detalhes, mas a produtora promete um jogo de culto e algo de radical dentro do género. No trailer é possível ver um grupo de três personagens (o protagonista parece chamar-se Lenard) em combates em tempo real, com todas as personagens sempre presentes no mundo de jogo. A determinada altura, Lenard usa a sua adaga numa espécie de luva para se transformar num gigantesco cavaleiro branco e derrotar um enorme *boss* (na imagem em baixo). As transições das *cutscenes* para a acção são automáticas com um motor gráfico que parece sempre o mesmo. E é fabuloso.

Editora Sony | **Produtora** Level 5 | **Lançamento** A anunciar

Agente Secreto

O homem que sabe demais...

A Ubisoft está a trabalhar num novo jogo de nome **Alive** sobre um grupo de pessoas que sobrevive a um terramoto. Curiosamente, esta informação estava "escondida" no último parágrafo de um artigo com o título "O Lado Feminino dos Videojogos" do jornal Herald Tribune, acompanhada de uma citação do CEO da Ubisoft, Yves Guillemot. Isto vem confirmar o calendário de lançamentos da Ubisoft para 2006/2007 que surgiu na Internet onde *Alive* aparecia programado para a PS3 na Primavera de 2007. A lista incluía outros títulos como **Highway Battles**, **Tom Clancy's Firehawk**, **Ghost Recon 4** e **Blazing Angels 1.5**, com formatos não confirmados. *Alive* apresenta personagens que "confiam nos seus instintos", focando-se nas suas relações e dramas, com um estilo de acção em que resolvem situações fazendo mais do que disparar. Parece muito semelhante à série *Perdidos*, cujos direitos também são da Ubisoft. A editora francesa esteve também no centro de uma das maiores fugas de informação para a Internet, com um ficheiro de 2 GB repleto de informação confidencial a "escapar" para o ciberespaço. Entre as revelações, podemos confirmar um novo **Prince of Persia**, assim como **Far Cry 2** e o próximo **Splinter Cell**.

"Kojima está a trabalhar em ZOE 3 para a PlayStation 3"

A **Game Republic**, produtora japonesa responsável por **Genji**, está a desenvolver um jogo de aventura intitulado **Unknown Realms**, sobre duas irmãs, Ellen e Keats, uma estudante de liceu e a outra uma jornalista que recebe uma carta misteriosa da sua mãe há muito tempo falecida. As manas viajam entre duas dimensões para resolver mistérios, incluindo um mundo de espíritos, o inferno, um mundo oceânico e outro marcial. Intrigante, no mínimo.

Mas os grandes anúncios vêm da Konami, que vai lançar **ZOE 3**, dirigido por Hideo Kojima, a sequela para PS3 de um jogo de *mechs* da PS2. O jogo original vinha com a famosa demo de *MGS 2*, por isso não se espantem se a Konami repetir a graça com **ZOE 3** e incluir no *pack* uma demo de *Metal Gear Solid 4* na Primavera de 2007. Ainda no que toca a jogos com "3" no nome, **Siren 3**, o assustador e perturbante *survival horror* da Sony, parece estar de malas aviadas para a PlayStation 3.

Continuando no género do terror, em desenvolvimento confirmado está um novo **Silent Hill** para PS3, desta vez na Konami USA, depois da fraca recepção ao último capítulo da série para PS2, **Silent Hill 4: The Room**, da equipa japonesa.

Igualmente bizarro, mas talvez mais cómico, é o facto da **Traveller's Tales** (**Lego Star Wars**) estar a trabalhar em **Lego Batman**. A produtora não comenta, mas confirma que no futuro pretende continuar a investir em jogos com a chancela da Lego. A verdade é que já vi umas imagens e fiquei deliciado.

Para acabar, a confirmação de que **Elder Scrolls IV: Oblivion**, aclamado pela crítica, vai ser um jogo de lançamento da PS3 nos EUA. A versão de PS3 promete ser a melhor deste jogo até à data.

O maior exército de Super Heróis™ do mundo está sob o teu controlo.
Apenas um jogo da próxima Geração reúne todo o universo da Marvel numa batalha épica do Bem contra o Mal. Com mais de 140 personagens, 4.800 combinações de equipa jogáveis e novas formas de personalização para o combate, a derradeira aliança de poder é tua.
MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE
WWW.MARVELULTIMATEALLIANCE.COM
PlayStation.2
PlayStation.Portable
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
GAME BOY ADVANCE
Wii
Data a confirmar
PC DVD ROM
ACTIVISION
activision.com
MARVEL
RAVEN
beenox
PARKING LIZARDS
Vicarious Visions
12+
www.pegi.info
MARVEL, todos os nomes de personagem relacionados e todas as semelhanças com as mesmas são marcas comerciais de Marvel Characters, Inc., e são usados com permissão. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. www.marvel.com. Este jogo interactivo é produzido com a autorização de Marvel Characters, Inc. Super Hero(es) é uma marca registada de propriedade conjunta. Jogo © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registada de Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. "PS", "PlayStation", "UMD" e "PSP" são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados. Pode ser necessário o Memory Stick Duo™ (vendido separadamente). Este título ainda não foi aprovado conceptualmente pela Sony Computer Entertainment America. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live e os logótipos de Xbox, Xbox 360 e Xbox Live são marcas registadas ou marcas comerciais de Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. GAME BOY ADVANCE, Wii E O LOGÓTIPO DE Wii SÃO MARCAS COMERCIAIS DE NINTENDO. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas e nomes comerciais pertencem aos seus respectivos proprietários.

As imagens mais recentes dos jogos em desenvolvimento

Novos screens para ajudar à espera...

PS3 Lair Controlem dragões com os sensores de movimento

Info Editora Sony | **Produtora** Factor 5 | **Género** Acção

O que sabemos Já foi anunciado no ano passado, mas só nesta edição do Tokyo Game Show é que surgiu em formato jogável. O sensor de movimentos do comando da PS3 promete ser bem empregue para controlar poderosos dragões em pleno voo. Podemos atacar inimigos, assim como outros dragões, e não vão faltar mesmo minijogos ao estilo de *God of War*.

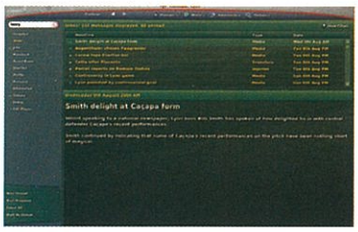
Lançamento 2007

PS3 Final Fantasy XIII Enquanto ainda esperamos por FF XII...

Info Editora Square Enix | **Produtora** Square Enix | **Género** RPG

O que sabemos Como não podia deixar de ser, foi outro dos grandes atractivos do Tokyo Game Show. Mas mesmo assim, os pormenores daquele que é um dos jogos mais aguardados da PS3 continuam a ser poucos. Durante o TGS foi possível ver, em jeito de trailer, a mesma personagem feminina (que pode não ser a protagonista) em sequências *in-game* e CGI. No entanto, foram revelados alguns inimigos novos, como a criatura de uma das imagens.

Lançamento 2007



PSP Football Manager 2007 A liga portuguesa no bolso

Info Editora Sega | **Produtora** Sports Interactive | **Género** Gestão de futebol

O que sabemos *Football Manager* dispensa apresentações. É o gestor desportivo por excelência. Parece ser sempre o mesmo jogo de ano para ano, mas os fãs discordam em absoluto. Depois da estreia no ano passado na PSP, *FM* regressa para a época 2007, e desta vez inclui a liga portuguesa. Outra novidade é a opção International Management, onde podemos fazer de Scolari na campanha para o Mundial. E até podemos enfrentar outro jogador via Wi-Fi.

Lançamento Novembro 2006

PSP Star Wars: Lethal Alliance O que aconteceu entre os Episódios III e IV?

Info Editora Ubisoft | **Produtora** Ubisoft | **Género** Acção

O que sabemos Sempre se perguntaram o que aconteceu entre *Episódio III* e o clássico *Episódio IV* (o primeiro a ser exibido)? A resposta pode vir pela mão da Ubisoft, que está a produzir *Lethal Alliance* para a PSP. Aqui vamos jogar como Rianna e o seu robô Zeeo, na busca pelos planos da Death Star. Para além de eliminar Stormtroopers e viajar até localizações como Mos Eisley e Coruscant, podemos usar engodos holográficos para enganar guardas e depois destrui-los com armas fixas. Esperemos é que nos dê as respostas que precisamos para completar a saga.

Lançamento Dezembro 2006

Última hora!

Guitar Hero II: playlist revelada

A Red Octane revelou a lista de 40 músicas que vão acompanhar *Guitar Hero II*. Julgavam que *Bark at the Moon* era do mais difícil? Pensem de novo. Desta vez temos oito grupos (em vez dos cinco do jogo original) com grandes malhas do rock. Fiquem com o alinhamento completo.

1. Opening Licks
Motley Crue – *Shout at the Devil*
Danzig – *Mother*
Cheap Trick – *Surrender*
Wolfmother – *Woman*
Spinal Tap – *Tonight I'm Gonna Rock You Tonight*

2. Amp-Warmers
Kiss – *Strutter*
Nirvana – *Heart-Shaped Box*
Police – *Message in a Bottle*
Van Halen – *You Really Got Me*
Kansas – *Carry on Wayward Son*

3. String-Snappers
Foo Fighters – *Monkey Wrench*
Alice in Chains – *Them Bones*
Iggy Pop and the Stooges – *Search and Destroy*
Pretenders – *Tattooed Love Boys*
Black Sabbath – *War Pigs*

4. Thrash and Burn
Warrant – *Cherry Pie*
Butthole Surfers – *Who Was in My Room Last Night?*
Mathew Sweet – *Girlfriend*
Rolling Stones – *Can't You Hear Me Knockin'*
Guns N' Roses – *Sweet Child O' Mine*

5. Return of the Shred
Rage Against the Machine – *Killing in the Name Of*
Primus – *John the Fisherman*
Sword – *Freya*
Thin Lizzy – *Bad Reputation*
Aerosmith – *Last Child*

6. Relentless Riffs
Heart – *Crazy on You*
Stone Temple Pilots – *Tripping on a Hole in a Paper Heart*
Stray Cats – *Rock This Town*
Allman Brothers – *Jessica*
Jane's Addiction – *Stop*

7. Furious Fretwork
Anthrax – *Madhouse*
Living End – *Carry Me Home*
Lamb of God – *Laid to Rest*
Reverend Horton Heat – *Psychobilly Freakout*
Rush – *YYZ*

8. Face-Melters
Avenged Sevenfold – *Beast and the Harlot*
Suicidal Tendencies – *Institutionalized*
Dick Dale – *Misirlou*
Megadeth – *Hangar 18*
Lynyrd Skynyrd – *Free Bird*

reservoir dogs™

-Mr Blonde
-Mr Brown
-Mr White
-Nice Guy Eddie
-Mr Orange
-Mr Pink

Baseado em "Cães Danados" de *Quentin Tarantino*

www.reservoirdogsgame.com

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

XBOX

LIONSGATE

PlayStation 2

VOLATILE

eidos

RESERVOIR DOGS™ interactive game, software and packaging © 2006 SCi Games Ltd. Developed by Blitz Games Limited. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc, Eidos Interactive Ltd and Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ motion picture © 1991 Dog Eat Dog Productions, Inc. LIONSGATE and the logo are trademarks of Lions Gate Entertainment Inc. Contains software that is copyright of Blitz Games Limited, 2006. Volatile Games™ and the Volatile Games logo are trademarks of Volatile Games, a division of Blitz Games Ltd. All rights reserved. "PS" and PlayStation are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

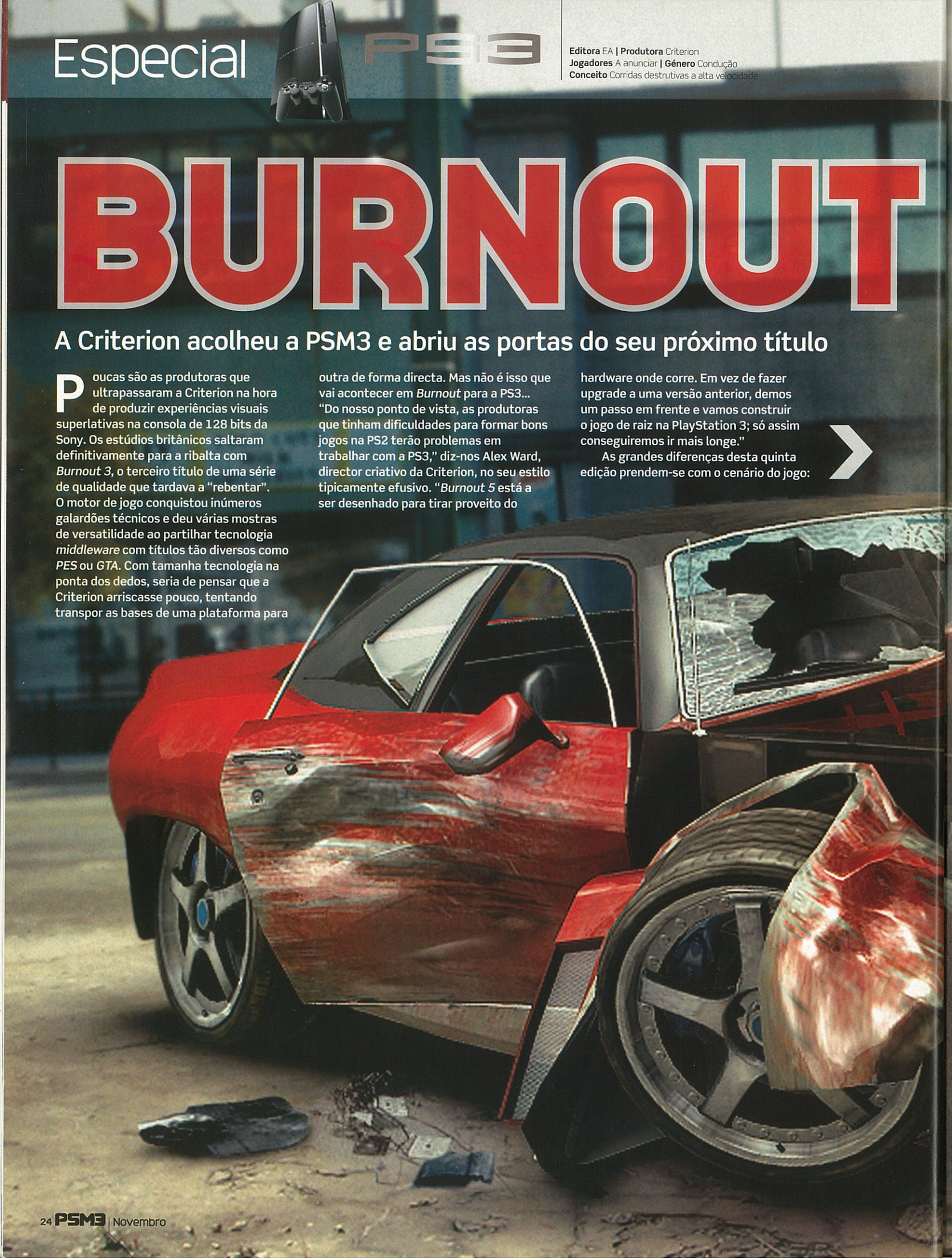
Editora EA | **Produtora** Criterion
Jogadores A anunciar | **Género** Condução
Conceito Corridas destrutivas a alta velocidade

BURNOUT

A Criterion acolheu a PSM3 e abriu as portas do seu próximo título

Poucas são as produtoras que ultrapassaram a Criterion na hora de produzir experiências visuais superlativas na consola de 128 bits da Sony. Os estúdios britânicos saltaram definitivamente para a ribalta com *Burnout 3*, o terceiro título de uma série de qualidade que tardava a "rebentar". O motor de jogo conquistou inúmeros galardões técnicos e deu várias mostras de versatilidade ao partilhar tecnologia *middleware* com títulos tão diversos como *PES* ou *GTA*. Com tamanha tecnologia na ponta dos dedos, seria de pensar que a Criterion arriscasse pouco, tentando transpor as bases de uma plataforma para outra de forma directa. Mas não é isso que vai acontecer em *Burnout* para a PS3... "Do nosso ponto de vista, as produtoras que tinham dificuldades para formar bons jogos na PS2 terão problemas em trabalhar com a PS3," diz-nos Alex Ward, director criativo da Criterion, no seu estilo tipicamente efusivo. "*Burnout 5* está a ser desenhado para tirar proveito do hardware onde corre. Em vez de fazer upgrade a uma versão anterior, demos um passo em frente e vamos construir o jogo de raiz na PlayStation 3; só assim conseguiremos ir mais longe."

As grandes diferenças desta quinta edição prendem-se com o cenário do jogo:



5

"Paradise City vai servir de palco à destruição automóvel"

Especial Burnout 5

Paradise City. Esta enorme cidade encontra-se a ser modelada para servir de palco à destruição automóvel de próxima geração. Na metrópole os jogadores conduzem de forma livre, escolhendo os eventos já reconhecidos da série, como os Crashes e as provas Road Rage, em tempo real, sem menus ou pausas. É possível, literalmente, começar uma corrida ou dar início a um Crash ao virar de cada esquina. Mais uma vez, é Alex Ward quem explica: "Todas as áreas encontram-se acessíveis logo de início. O número de rivais e provas disponíveis serão gradualmente desbloqueados, mas o mundo encontra-se aberto. Podem começar um Crash em qualquer lado e a partir de qualquer ângulo, até mesmo no meio de outra prova, se quiserem. E existem várias maneiras de prolongar o modo Crash... sem falar da diversão que será encontrar os locais escondidos espalhados através de Paradise City e onde podem dar início a várias provas especiais."

Nesta cidade é ainda mais importante criar laços de rivalidade com outros condutores, já que podemos dar de caras com eles nas alturas mais surpreendentes. Segundo Hamish Young, outro membro da equipa de produção, "este sentimento é muito importante no jogo a solo. Existem 34 rivais da IA neste mundo de jogo e temos de os encontrar e derrotar de várias formas. O modo como os tratamos dita o seu comportamento no futuro. Se os derrubarmos algumas vezes, começam a revelar-se agressivos e a considerar-nos um alvo. Se os derrotarmos mais algumas vezes, começam a ter receio de nos encontrar. Assim que os aniquilarmos de todas as maneiras possíveis, ficamos com os seus carros, abrindo novos desafios."

Burnout 5 promete ser uma forte experiência de nova geração, apesar de a equipa ainda ter bastante trabalho pela frente (aliás, as imagens que aqui encontram não são representativas da qualidade final do jogo, mas apenas um "alvo" a atingir pela produtora). Seja como for, se existe equipa capaz de aproveitar o estrondoso poder gráfico da PS3 logo no seu primeiro título, essa equipa é com certeza a Criterion.

À vontade do freguês A Criterion afirma que vamos poder dar início às provas e desafios a qualquer momento durante o jogo.

Muita classe Como sempre, vão existir diferentes classes de veículos, sendo que alguns destes serão recuperados de títulos anteriores.

Paradise City A cidade está a ser construída com vários pontos de interesse de forma a proporcionar diferentes emoções.

Dúvidas Ainda não sabemos se a produtora vai manter a polémica função de abalroar o trânsito civil que partilha as estradas com os jogadores.

Criterion

Currículo da produtora

A Criterion trabalhou em várias plataformas, mas foi com a série *Burnout* na PS2 que se fez notar por entre os seus pares. Aqui fica um pequeno resumo do seu currículo na 128 bits da Sony:

Airblade (2001)

Burnout (2001)

Burnout 2: Point of Impact (2002)

Burnout 3: Takedown (2004)

Burnout Revenge (2005)

Black (2006)

Noutras plataformas:
Scorched Planet (1996 - PC); *Speed Boat Attack* (1997 - PC); *Sub Culture* (1997 - PC); *Redline Racer* (1998 - PC); *TrickStyle* (1999 - Dreamcast); *Suzuki Alstare Extreme Racing* (1999 - Dreamcast; 2000 - PC); *Deep Fighter* (2000 - Dreamcast, PC); *MegaRace 3* (2002 - PC); *Burnout Legends* (2005 - PSP, DS); *Burnout Revenge* (2006 - Xbox 360)

"Burnout 5 está a ser construído de raiz para a PS3"

No meio da estrada Estas imagens mostram os objectivos da Criterion no campo visual.

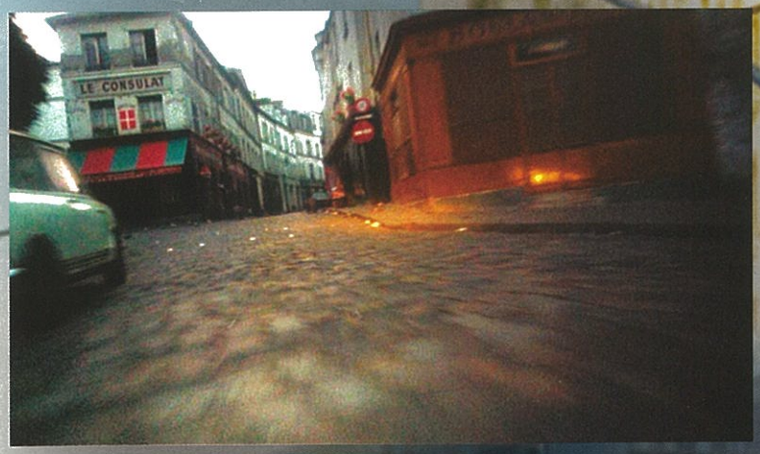
Crash Ao primeiro impacto os vidros começam a estilhaçar.

Feito em dois Depende da velocidade, mas é possível dividir o carro em dois.

Da estrada para o ferro-velho

O principal ingrediente de *Burnout* é e sempre será a velocidade, utilizada para produzir os acidentes mais espectaculares alguma vez vistos em qualquer plataforma. *Burnout* serviu para quebrar barreiras neste respeito na PS2, mas na nova geração a Criterion quer ir mais longe... muito mais longe. Quem nos diz é Matt Webster, produtor sénior do projecto: "Uma das nossas prioridades era a deformação realista dos carros. Os sete Synergistic Processing Units (ou SPU) da PS3 dão-nos a capacidade de fazer isto pela primeira vez. Em títulos anteriores, tínhamos apenas 12 peças no chassis. Estamos a falar de uma dúzia de peças únicas com a possibilidade de se separarem do carro durante um acidente. Na PS3, já conseguimos formar 80 peças individuais! O processador Cell levantou todas as limitações com que nos deparámos na geração anterior." O resultado prévio deste trabalho pode ser verificado na sequência de imagens que encontram nestas páginas e que mostra as potencialidades que o novo motor de jogo de *Burnout* guarda.

Em fanicos Se já é impressionante aqui, imaginem durante o jogo.



Inspiração para a destruição

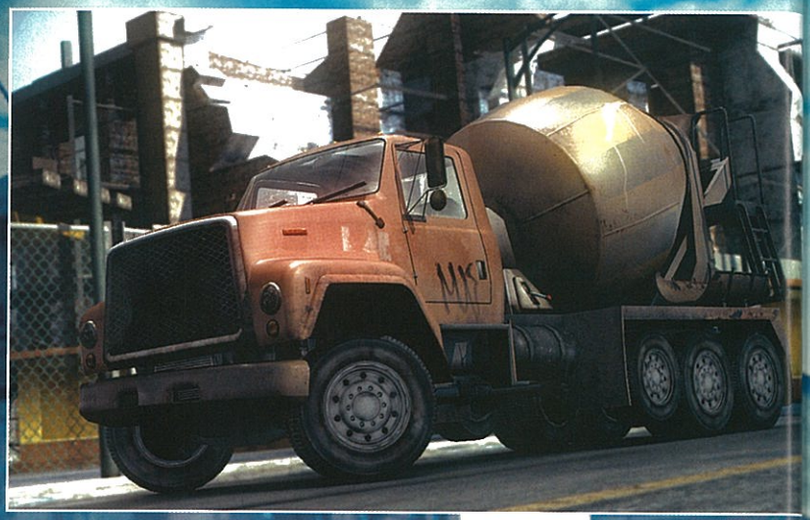
Toda a Criterion, mas em especial a equipa de áudio, buscou inspiração em *C'était un rendez-vous*, uma curta-metragem de 1976 do realizador francês Claude Lelouch. Ao longo de oito minutos a película mostra um veículo a atravessar as ruas de Paris a velocidades que (segundo Lelouch) chegam a romper os 200 Km/h, ultrapassando veículos pela esquerda e pela direita e ignorando vários semáforos vermelhos. O espectador assiste a tudo isto através de uma câmara colocada na parte da frente do automóvel. O realizador diz que o veículo utilizado foi um Mercedes-Benz 6.9L, mas que o som é na verdade de um Ferrari 275 GTB. As rotações superiores permitidas pelo motor italiano aumentam ainda mais a sensação de velocidade, factor que interessou bastante à Criterion. Caso estejam curiosos, podem assistir à curta-metragem em http://www.axe-net.be/rdv/.

Do outro lado
Deste ângulo vemos as duas metades a separarem-se.

"Na PS2 existiam 12 peças em cada carro; na PS3 já vamos em 80!"

PS3: um novo desafio

"*Burnout* foi tremendamente bem sucedido no formato PS2," diz-nos Alex Ward. "Se a Sony não tivesse construído uma plataforma tão bem aceite a nível mundial, penso que a Criterion como a conhecemos não existiria. Gostamos e apoiamos todas as plataformas e trabalhamos em todas elas, mas consideramo-nos especialistas na tecnologia PlayStation." Poucos serão os que se atrevem a desmentir Ward. Mas de que forma se encontra *Burnout 5* a aproveitar as maravilhas tecnológicas ao alcance da PlayStation 3? É o produtor Hamish Young que responde: "Na PS2 tivemos de tomar decisões complicadas. Para produzir uma melhor experiência gráfica tínhamos de sacrificar outras áreas, como o áudio. Se queríamos aumentar a sensação de velocidade, tínhamos de reduzir o número de itens afectos à física. Mas agora com o poder da PS3 não é necessário fazer sacrifícios. O áudio, por exemplo, acabou sempre por ser prejudicado na geração anterior, mas a PS3 levantou todas as restrições. Na PS2 tínhamos 32 vozes; na PS3 estamos a utilizar essa quantidade só para produzir o som do motor do nosso carro!" A equipa fala ainda de uma IA específica que entra em cena na hora dos acidentes para escolher os sons de acordo com a velocidade a que conduzimos e o local onde embatemos. A conclusão é fácil: na PS3 todos os acidentes terão um aspecto (e som) diferente!



"Queremos estabelecer relações pessoais entre os jogadores"

Uma questão pessoal

Com *Burnout Revenge*, na Xbox 360, a Criterion começou a explorar a utilização das estatísticas pessoais de cada jogador. No Live, *Revenge* mantém o registo dos nossos adversários e o número de vezes que já competimos. Segundo Kiana Mohseni, responsável pela componente online, a equipa vai levar esta ideia ainda mais longe em *Burnout 5*. "*Revenge* na 360 serviu de 'campo de testes' para o estabelecimento destas relações pessoais. Penso que é nosso dever expandir o online para além do paradigma tradicional de *frags*, Deathmatches e rankings online". Hamish Young também tem uma palavra a dizer: "Queremos atrair um maior número de jogadores. A maior parte destes está mais interessada em jogar com os amigos e outras pessoas dentro do seu nível. Se nos focarmos apenas no número 1, a situação deixa de ser tão pessoal." Kiana Mohseni prossegue: "É por isso que agora têm a oportunidade de retaliar se forem marcados, é o que chamamos 'Payback'. Através deste posso interferir na direcção do carro de um adversário ou activar o vosso *boost* de forma permanente. É uma arma que ajuda a nivelar o campo quando entram em acção jogadores com níveis de habilidade diversos."

Especial Burnout 5

Licença para transgredir

Na vida real os condutores têm uma carta de condução que lhes é retirada quando efectuam transgressões graves. Mas em *Burnout 5* a equipa da Criterion inverteu este conceito. "O progresso no jogo é baseado em transgressões ao Código da Estrada", avisa Alex Ward. "Em *Burnout* encontramo-nos sempre em excesso de velocidade, e agora a transgressão mede o tempo que conduzimos em excesso de velocidade, por exemplo. Podemos encadear o *boost* e agora essa manobra chama-se 'conduzir sob a influência de *boost*'. Mas apesar de os jogadores quebrarem as regras, não vamos estragar o divertimento com a introdução de carros da polícia. *Burnout* sempre privilegiou e sempre privilegiará a condução intensa e os acidentes espalhafatosos."

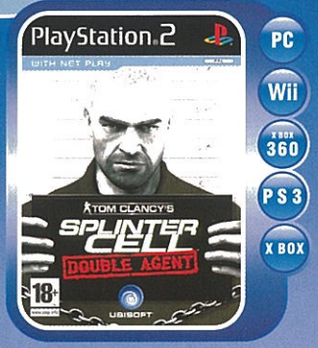
Queremos um Os carros ainda não são licenciados.

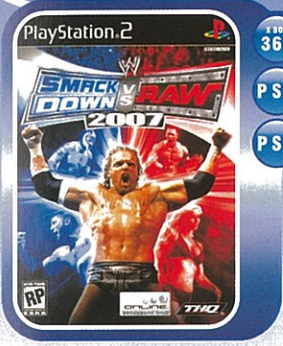
Imundo As condições da estrada afectam o veículo.

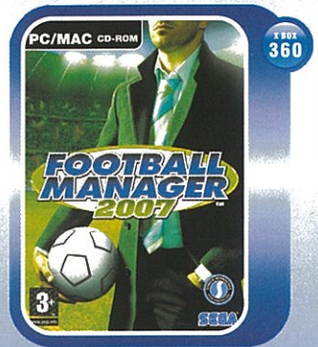
Riscado A condução perigosa é má para a pintura do carro.

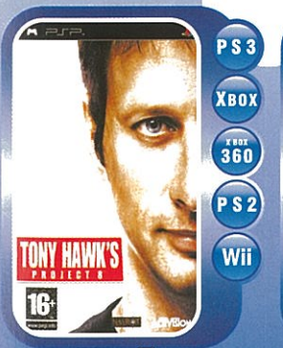
VIRTUA GAMES®

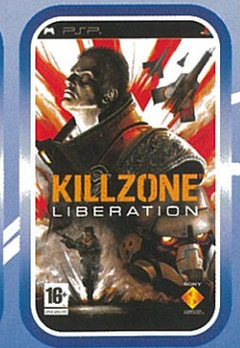
COMPRAS ONLINE / COMPRA E VENDA DE JOGOS NOVOS E USADOS

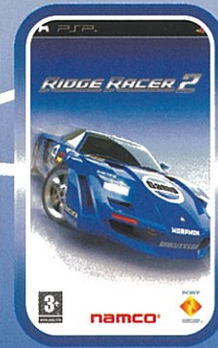


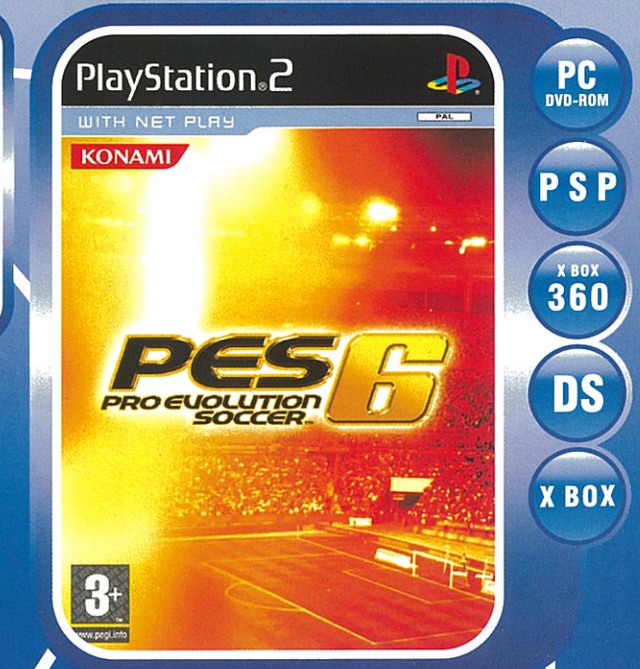


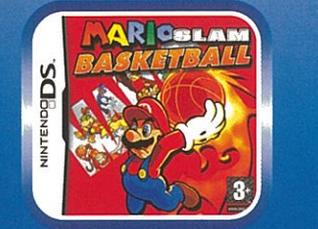












- Aveiro - C.C.Glicínias * loja 10
- Aveiro - C.C.Carrefour * loja 51
- Braga - C.C.Minho Center * loja 44
- Figueira da Foz - C.C.Foz Plaza * loja 240
- Vila Real - C.C.Dolce Vita Douro * loja 151

Consulte a nossa pagina para novidades

WWW.VIRTUAGAMES.COM.PT

Nintendo-US e Nintendo GameCube é uma marca registada da Nintendo Co. Ltd. * Todos os direitos reservados.

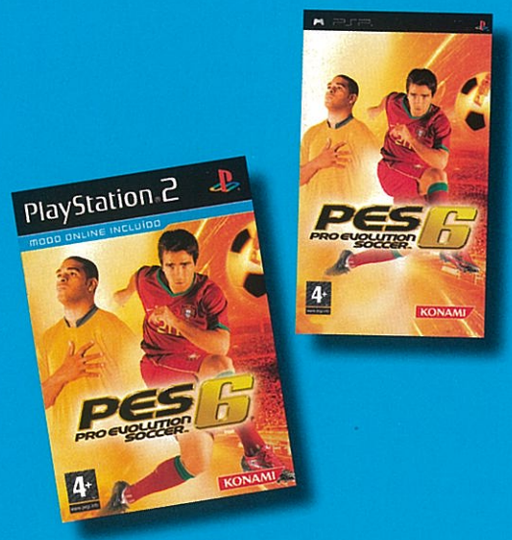
VEM CONHECER

EXCLUSIVO PSM3

VEM CONHECER O DECO EM EXCLUSIVO.
DOIS DOS NOSSOS LEITORES VÃO PODER CONHECER O DECO, GANHAR UMA T-SHIRT E BOLA E BOLA AUTOGRAFADAS E FICAR COM UMA FOTOGRAFIA COM O DECO PARA A POSTERIDADE. APROVEITA JÁ ESTA OPORTUNIDADE ÚNICA!

GANHA AINDA 20 JOGOS PRO EVOLUTION SOCCER 6 PARA PS2 E PSP

É FÁCIL PARTICIPAR! PARTICIPA PARA GANHAR OS JOGOS E PODES VIR A CONHECER O DECO AO VIVO!



GANHA 10 JOGOS PS2 PRO EVOLUTION SOCCER 6
Envie um SMS com 20549 para o número 4111.
Custo de cada SMS: 1 Euro (IVA Incluído)

GANHA 10 JOGOS PSP PRO EVOLUTION SOCCER 6
Envie um SMS com 20550 para o número 4111.
Custo de cada SMS: 1 Euro (IVA Incluído)

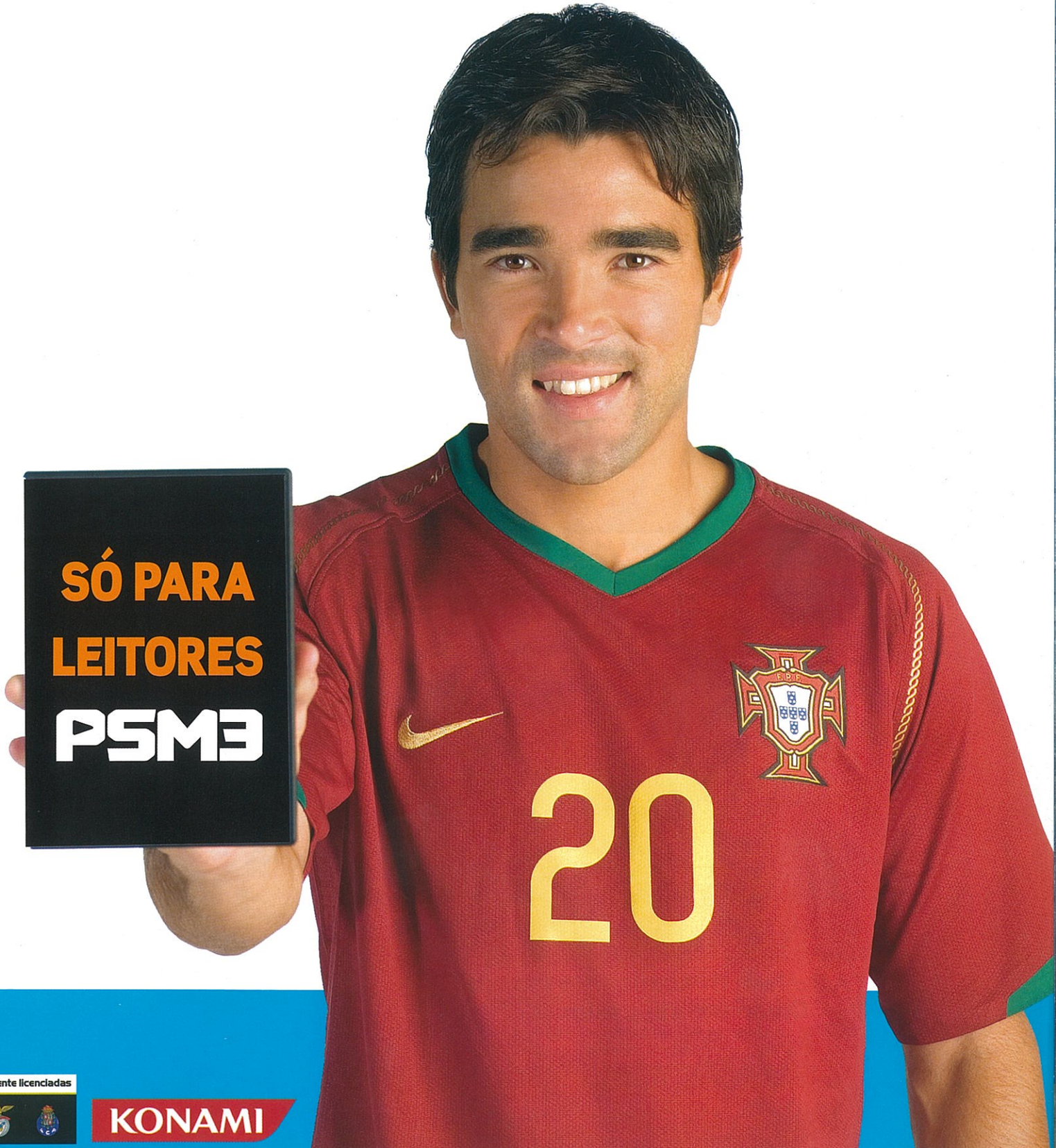
Participa já! Os dois leitores que vão conhecer o Deco e ganhar as T-Shirts e bolas serão seleccionados entre os vencedores dos jogos PS2 ou PSP.

O passatempo decorre até 20 de Novembro de 2006.

A imagem do produto real pode diferir da apresentada. O passatempo decorre até 20 de Novembro de 2006. Os dois leitores que vão conhecer o Deco e ganhar as T-Shirts e bolas serão seleccionados entre os vencedores dos jogos PS2 ou PSP, sendo contactados directamente. O evento com o Deco bem como a possibilidade de tirar a fotografia será sujeito à disponibilidade do jogador e realizado em local a determinar. O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) jogo(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com O(s) vencedor(es) terão de enviar(em) o seu nome, morada e código postal completos para o email : psm@smartcodes.pt , com o assunto: Passatempo "código"(o número que enviou) "no de telemóvel com que participou" sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não ser levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo. Cada SMS premiado corresponde a 1 (uma) unidade.
Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

O DECO!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER



Equipas totalmente licenciadas

KONAMI

adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino Officially licensed by FFA © Football Australia 2005TM Officially licensed by Czech National Football Association © The Football Association Ltd 2006. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 1996 JFA © 2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 06/07 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Official Licensed Product of A.C. Milan The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. Produced under licence from Manchester United Merchandising Ltd. Crest © 1997 MU Ltd. Imagery © MU Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2006 KONAMI.

PS2

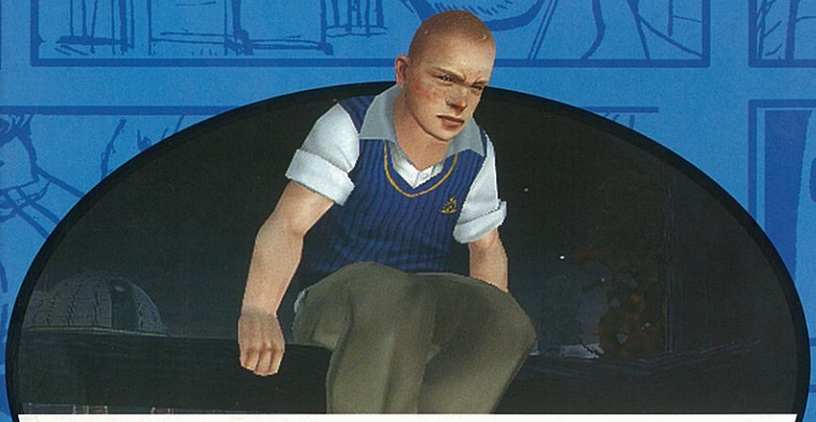
Editora Rockstar | **Produtora** Rockstar Vancouver
Jogadores 1 | **Género** Acção
Conceito Sobreviver ao cruel mundo do liceu

Canis Canem Edit

O que aconteceu a *Bully*?

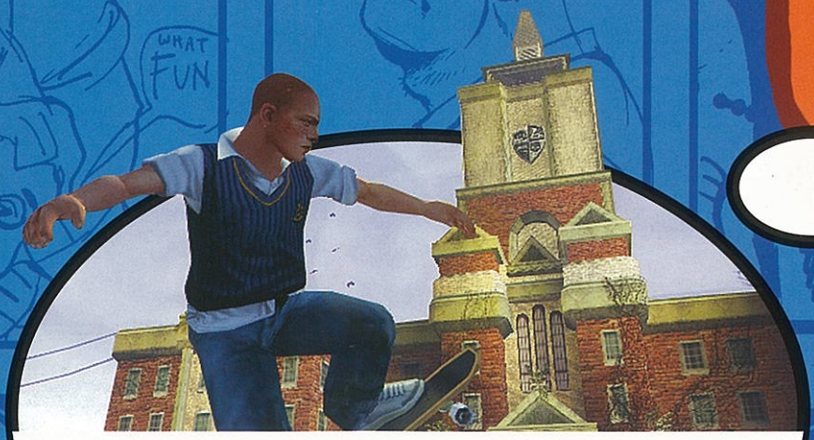
"O jogo é mesmo violento?"

A Rockstar foi forçada a alterar o nome de *Bully* por ser muito agressivo para o mais politicamente correcto *Canis Canem Edit*, mas a brutalidade do jogo tem algo de farsa. Vão dar pontapés e murros, mas também usar tacos de basebol.



"Há muito para fazer?"

Sim. Podem entrar em corridas de BMX e Go-Kart e quando Jimmy não está a salvar os miúdos de uma sova ou de uma luta numa arena tipo *Clube de Combate*, estará a jogar futebol, a andar de skate e a esconder-se dentro de caixotes do lixo. Também pode trepar uma árvore e ver a vista.



"A Bullworth Academy é grande? Como me irei deslocar?"

O campus é apenas uma ínfima percentagem de um mapa enorme. Fora dos portões encontram uma zona cheia de lojas de roupas, uma barbearia e até uma *sex shop*. Também podem assaltar as casas das pessoas ricas.

"Como são os outros alunos?

Tal como nos liceus da vida real, existem os grupos habituais, como betos, atletas e marrões, já para não falar de um gang de BMX iguais aos T-Birds do filme *Grease*. Estes grupos dão-vos missões e quantas mais cumprirem para eles, mais respeito vão conquistar. O importante é ajudar os colegas e pagar na mesma moeda aos que vos tratam mal.

"Tenho de ir às aulas?"

Contem com aulas de ritmo em Química e Trabalhos Manuais, entre outros. Mas nem tudo é mau. Completem os cursos e ganharão uma habilidade, como fazer bombas de carnaval.

"Como posso espancar os rufias?"

Como em *The Warriors*. Podem fazer combos com o ⊡, e se o mantiverem pressionado executam um mega-ataque. Isto é sobretudo útil quando tiverem armas. Carregar no ◎ no momento certo executa um movimento especial, como puxar as calças ou dar um pontapé do traseiro.

PSM3 Considera

Ainda falta um ano para *GTA4*, por isso *Canis Canem Edit* é uma boa alternativa com que se entreterem enquanto esperam.

RADAR OUT 2006

PS3

Editora Sony | **Produtora** Ninja Theory
Jogadores 1 | **Género** Acção
Conceito Acção épica e cinematográfica na PS3

Heavenly Sword

As arenas dão lugar a batalhas em campo aberto

De todos os títulos *first party* planeados para a altura do lançamento da PS3, em Março de 2007, *Heavenly Sword* é dos que mais nos tem cativado. Provavelmente pelos paralelismos que se podem fazer com *God of War* da PS2. Mas se até agora apenas foi possível ver e experimentar uma secção de combate restringida a uma arena (que mesmo assim não deixa de ser espectacular), surgem agora novas imagens e informações de que os combates vão muito para além disso. Se bem se lembram, o primeiro vídeo do jogo, o *teaser* da E3 2005, mostrava a protagonista, Nariko, a avançar contra um enorme exército de armas em riste. As novas imagens revelam que prometem ser épicas, assim como uma nova arma.

ACTORES VIRTUAIS

Andy Serkis é o vilão

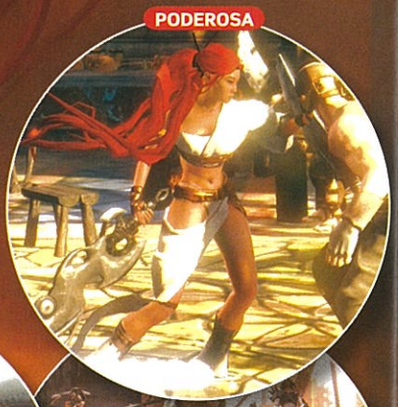
Já é sabido que Andy Serkis (o actor que deu vida a Gollum e King Kong) faz o papel de King Botan. Para além dos movimentos, foram capturadas as expressões do actor. O resultado é assombroso.

Os combates não estão restritos à pequena arena da demo da E3. Nariko vai percorrer localizações mais amplas. O número de inimigos no ecrã também parece ser muito maior do que vimos anteriormente. Mas esperem... o que é aquela coisa gigante em chamas? Um tanque?

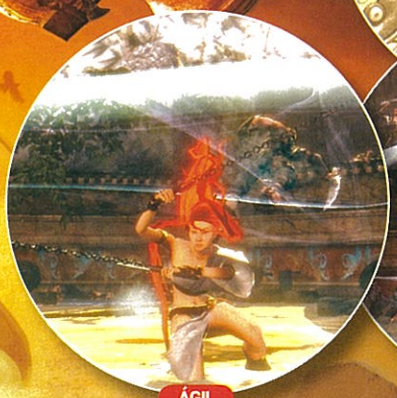
Ainda não sabemos ao certo que veículo gigante é este. Mas não deve ter boas intenções. Parece que Nariko dispõe de uma enorme bazuca para o destruir, confirmando que os combates não se resumem só aos movimentos acrobáticos de espadas em riste.

Três estilos

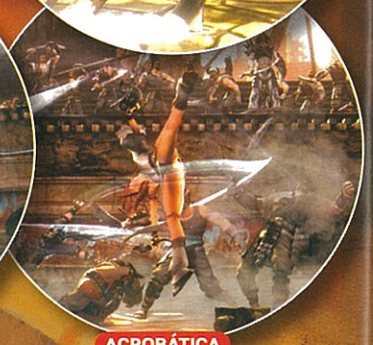
Podemos alternar entre três estilos de luta automaticamente, transformando as lâminas em correntes (como em *GoW*) ou numa enorme e poderosa espada única.



PODEROSA



ÁGIL



ACROBÁTICA

PSM3 Considera

Dado que a PS3 foi adiada para Março de 2007, este deve ser um dos jogos de lançamento mais apetecíveis da máquina.

PlayStation 2
GUERREIROS UNIDOS!
AGORA COM
MODO DE COMBATE EM EQUIPA
PlayStation 2
DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2
12+
@*!
www.pegi.info
O JOGO DBZ MAIS EXPLOSIVO QUE EXISTE!
/// LIBERTA O PODER DE 75 PERSONAGENS ÚNICAS COM MAIS DE 120 PODEROSAS FORMAS.
/// VIVE A MITOLOGIA DBZ COMPLETA NUM MUITO MELHORADO MODO HISTORIA DE 50 HORAS.
/// DESTRUI 16 IMPRESSIONANTES CAMPOS DE BATALHA.
/// ANIQUILA OS TEUS OPONENTES COM NOVOS MODOS E COMBINAÇÕES, A INCLUIR MODO DE COMBATE EM EQUIPA E DEVASTADORES ATAQUES.
WWW.ATARI.COM/DBZ
WWW.PT.ATARI.COM
©1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation ©2006 NBGI Distributed by Atari Europe SASU
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games

PS3

Editora Sony | **Produtora** Polyphony Digital
Jogadores 1-8 | **Género** Simulação automóvel
Conceito *Gran Turismo* em alta resolução

Gran Turismo HD

Lançamento confirmado com download de veículos

Gran Turismo HD vai ser composto por duas partes: Premium e Classic. Esta última está mais próxima do que a Sony tem mostrado desde a última E3. Basicamente é uma espécie de "best of" da série *GT*, com cerca de 750 carros e mais de 50 circuitos, todos eles na super resolução de 1080p. Mas a surpresa é que no modo Classic nenhum destes carros ou pistas estará disponível de início. Estão confusos? Nós esclarecemos. O modo Classic é passado online, numa versão melhorada da versão de *GT4* online que a Polyphony lançou no Japão. Para terem acesso às viaturas e circuitos, vão ter de fazer download através da PlayStation Network. As más notícias é que estes conteúdos são pagos. Entre 50 a 100 ienes (cerca de € 0,30 e € 0,60, respectivamente) por cada carro e entre 200 e 500 ienes por circuito (€ 1,30 e € 3,30). Quem quiser ter todos os carros e circuitos (está previsto outro tipo de conteúdos, como peças para os veículos), vai ter de desembolsar uma boa quantia.

Já o modo Premium está mais próximo daquilo que poderá ser realmente *GT 5*, planeado apenas para 2008. Aqui vamos poder encontrar 30 bólides e cinco circuitos, produzidos tendo em conta as capacidades da PS3 e todos disponíveis desde o início. No que toca às corridas do modo Premium, estas vão basear-se no modo Arcade típico da série. Seja como for, a produtora também deixou antever que vai disponibilizar, igualmente, conteúdos adicionais para download para este modo.

GRAN TURISMO HD CLASSIC

Uma versão de *GT 4* em alta resolução. Estão previstos 750 veículos e 50 circuitos, mas vão ter de pagar pelo download dos que quiserem ter no disco da vossa PS3.

GRAN TURISMO HD PREMIUM

O vislumbre do futuro da série? São 30 carros recriados pelo poder da PS3, entre eles alguns Ferraris, marca que se estreia na série com o 599 GTB Fiorano e o F430. Só tem corridas Arcade, mas a Polyphony quer introduzir um sistema de tempo dinâmico e outro de danos.

PSM3 Considera

Ter de pagar pelos veículos e pistas levanta dúvidas. O modo Premium sempre deixa espreitar o que será *GT 5*, o que é bom.

Neste Natal, divirta-se mais com Logic 3

PXP417
Arcade Stick Programável
Tri-Formato: PS2, X-BOX e PC
€ 24,90

Comando PS412K Dual Shock
€ 9,90

Volante William F1 Force Feedback
€ 89,90
OFERTA de jogo Need For Speed Underground

CONSOLA PORTÁTIL LOGIC 3 GAMES POWER

50 Jogos, ecrã 2.5", altifalante, saida TV (cabo incluído), saida 3.5mm para auscultadores, 140grs.
€ 49,90

Colunas SP307
2.1 RMS 22W (10+6+6), para todas as Consolas e MP3, em cor Preto ou Prata
€ 49,90

PS459 Carry kit
mala + Joypas + Controlo remotp + Base
€ 29,90

Ecrã TFT LCD 8 para PS2
€ 179,99 Cor Preto
€ 159,90 Cor Prata

Tunner TV & Multi AV
€ 41,90

PS472n Multilink adapter 4 jogadores
€ 19,90

PSP A melhor gama de acessórios

PSP535 SOUND SYSTEM
Sistema portátil de Som Surround 3D 2.1 + SubWoofer e Base para carga.
Alimentado por pilhas ou Adaptador de corrente (incluido).
Entrada de som Estéreo de 3,5mm permite a ligação de outros equipamentos (Leitores de MP3, CD's, etc....). Inclui bolsa de transporte.
€ 59,90

PSP502 PROTECÇÃO
Protecção em Silicone e Pelicula para Ecrã.
€ 13,90

PSP532 SOUND GRIP
Sistema de som Portátil. Design Ergonómico proporciona maior segurança e precisão de actuação durante o manuseamento. Inclui base e bolsa de transporte.
€ 25,90

PSP501 BOLSA
Bolsa em Pele
€ 9,90

PSP507
Solution Pack Bols Silicone + Cabo USB + Protector Écrã + Adapt. Isqueiro + 4 cxs plástico UMD
€ 19,90

PSP 529
Cabo de Dados e carga
€ 9,90

PSP 503 Screen Protector
€ 4,90

PSP520 TRAVEL PACK
Bolsa em Nylon para PSP + 4 discos UMD + Acessórios. Inclui Adaptador Isqueiro Automóvel, Carregador USB, Cabo de Dados USB, Auscultadores.
€ 29,90

PSP526 BASE DE APOIO
Base de Apoio para recarregar bateria.
€ 9,90

PSP521 ADAPTADOR DE CORRENTE AC
€ 19,90

PSP506 PROTECTOR KIT
Protecção em Silicone, Pelicula para Ecrã, Auscultadores, Tampas para protecção de portas.
€ 14,90

PSP528 PACK
Com 4 caixas em PVC para discos UMD.
€ 6,90

os preços apresentados incluem IVA a 21% e estão sujeitos a possíveis alterações sem aviso prévio e erros tipográficos

VISITE A LOJA MAIS PERTO DE SI!

ALMADA: Discoeuropa 212765102 - AMARANTE: Brincarlay 255437866 - ALBUFEIRA: Loja Dentinho 289589860 - ARCOS DE VALVEZ: Clube de Video Z 258515077 - AMORA: Brinca Brincando 212254841 BARCELOS: Bestgames 253814659; Casa Mar de Rosas 253817050 - BELAS: 4D6 214389069 - CACÉM: Bomzé 219134107 - CANTANHEDE: Video Clube Indiana 231420355 - CARREGADO: Extremis 263851533 CAPARICA: Electro Pescador 212918210 - CANEÇAS: Freitas&Freitas 219803603 - ERIÇEIRA: António Clemente 261865743 - FARO: Loja Dentinho 289865280; Micromania 289801161- FEIRA: Soares Oliveira 256313482 GONDOMAR: Delete 224637389 - GUARDA: Guardasom 271214573 - LISBOA: Electro Fonseca: 218537199; Lojas Dentinho 217166671, 213833477; Superbrinquedos 213833098 - LOURINHÃ: VANTAGEM 261422627 MONTIJO: Inforgénese 212301808; Jocafer 212326120 - PENICHE: Miguel&Seabra 262784021 - PORTIMÃO: Lojas Dentinho 282415910 - PORTO: CDI 22205055- PÓVOA STA. IRIA: Inforpáscoa 219564775 PÓVOA DE VARZIM: Power Games 968514539; Bitmega 252298170 - ST. ANT. CAVALEIROS: V.C. Sto. André 219890166 - SETÚBAL: V.C. Marques 265741145 - SANTO TIRSO: Gamer 252833563 - TROFA: Ngame 252419785 TAVIRA: Ouvido Absoluto 281326644- V.R.STO ANTÓNIO: Viresa 281513402

NET BIT

CIGEST, LDA.
LISBOA: Tel. 21 361 63 10 - Fax. 21 364 89 78
Email: cigest @ cigest. pt

Enviamos via C.T.T. para qualquer parte do País...
... pode também encomendar via Internet em www.netbit.pt

PS3

Editora Midway | **Produtora** Midway
Jogadores 1 | **Género** Third person shooter
Conceito Acção violenta, desenfreada, armas ao rubro

NO DVD
O novo vídeo deste espectacular jogo de acção.

John Woo Presents Stranglehold

John Woo traz a sua marca para os videojogos

Quando ouvimos falar de *Stranglehold*, pensámos que com a sua acção recheada de acrobacias e o apoio de nomes sonantes, acabasse por se tornar mais um *Max Payne*. Mas isso foi antes de o jogarmos. Como a página ao lado prova, não só está com um visual fabuloso, como, mais importante, pelo que pudemos ver, a jogabilidade é impecável.

Fluidez

Dispensando as limitações da física, o movimento fluido está mais interessado em encontrar formas de vos fazer sentir um herói cheio de estilo, semi-invencível que despeja balas em cima dos inimigos do que em ajudar-vos a chegar do ponto A ao B. Tequila – o polícia mal-encarado personificado por Chow Yun-Fat – desliza pelos cenários do jogo, todos inspirados no currículo de Woo (um restaurante com mau aspecto, um mercado apinhado, as inevitáveis docas). Corram de lado em direcção a uma mesa enquanto disparam contra as hordas de inimigos, por exemplo, e Tequilla automaticamente desliza pela mesa numa manobra típica de Chow Yun-Fat. O mesmo processo simples é aplicado às escadarias e outros obstáculos espalhados pelo cenário, todos concebidos para exibir a liberdade e facilidade com que os heróis de Woo sempre agiram.

Depois do primeiro contacto, ficámos ansiosos por mais. Claro que é um jogo sem neurónios, mas o cérebro da PS3 vai ter um trabalho e tanto para pôr tudo a voar de forma fluida. Fiquem atentos à PSM3, para ficarem a par de tudo acerca deste jogo promissor.

FILMES

Obras de Woo

Hard Boiled
O cinema de acção desbragado e exagerado de Hong Kong.
Classificação ★★★★★

A Better Tomorrow
Chow Yun-Fat é um gangster cheio de estilo.
Classificação ★★★★☆

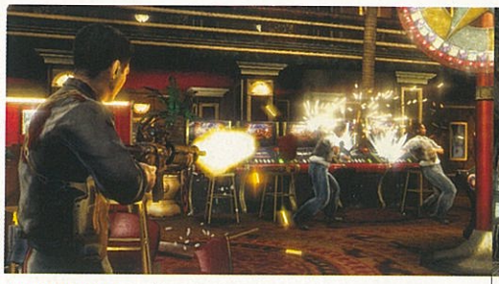
Face/Off
A estreia de Woo em Hollywood, com John Travolta.
Classificação ★★★★☆

Mexicanos
Um dos artifícios dramáticos preferidos de Woo – inimigos mortais ficam frente a frente de armas apontadas. Tenso e com presença certa no jogo.

CENÁRIOS

Viagem pelo jogo

Vejam por onde vão andar em *Stranglehold*



Arcade aos tiros Tequila saca de uma arma automática e vai a um salão de jogos na cidade. Os néons retratam as vistas e os sons de Hong Kong na perfeição, e explodem num efeito fabuloso.

Nas docas Níveis nas docas são usados em todo o lado, mas se há alguma coisa que lhe dê um interesse renovado é fingir que são Chow Yun-Fat e disparar duas armas.

Achas para a fogueira A cruzada de Tequila desde Hong Kong até Chicago leva-o a esta barraca com troncos empilhados. Que ele rapidamente desfaz em pedaços, como seria de esperar.

INFLUÊNCIAS

Marcas de Woo em Stranglehold

Chow Yun-Fat

Pombas

Duelos

Câmara Lenta

Mexicanos

Acrobacias

A marca do herói
Se já viram uma colaboração de John Woo/Chow Yun-Fat sabem que é assim que Yun-Fat trabalha – com as características duas pistolas duplas em riste.

PSM3 Considera

Um *shooter* de acção visualmente espantoso com uma jogabilidade a condizer. Com Woo aos comandos, pode ser um êxito garantido.

PS2

Editora Vivendi | **Produtora** Radical
Jogadores 1 | **Género** Acção
Conceito A sequela digital do clássico do cinema

À homem
Se abaterem muitos inimigos e destruírem ainda mais carros, o nível de "Balls" de Tony aumenta. Assim que este chega ao máximo, podem entrar no modo Blind Rage, onde abatem adversários em câmara lenta e em grande estilo.

Scarface: The World is Yours

O crime não compensa? Digam isso a Tony Montana...

A ascensão meteórica de Tony Montana de refugiado cubano a senhor do submundo do crime em Miami é uma lenda do cinema. *Scarface* tornou-se sinónimo da cultura pop da década de 80 e existem mais jogos, filmes e canções inspiradas nele do que estrelas no céu. Mas como se produz um jogo baseado neste drama violento sem o tornar um título de acção genérico com muita condução pelo meio? A Radical, responsável pelo jogo de *Scarface*, decidiu estabelecer um compromisso: reteve a atmosfera e ambiente do filme para manter os cinéfilos contentes, ao mesmo tempo que mergulhou em *GTA* em busca de inspiração para a jogabilidade. E esta mistura funciona na perfeição.

Temos negócio?

O jogo tem início no final do filme, criando uma linha temporal alternativa onde Tony não morre no ataque à sua mansão. Ao invés disso, o cubano perde todo o seu dinheiro e poder, não tendo outra hipótese que não fugir. Três anos depois ressurge para retomar o controlo da cidade. O objectivo imediato é recuperar a sua mansão, que se encontra na posse de dois agente corruptos da DEA baseados na dupla Crockett e Tubbs, de *Miami Vice*. Os agentes querem 100 mil dólares, por isso Tony tem de começar por baixo e efectuar alguns negócios de droga de baixo perfil para recuperar a sua base de operações. Estes negócios processam-se de forma simples – uma velha amiga de Tony trabalha

Espatifado Se despedaçarem um dos vossos carros, têm de pagar o arranjo.

Bem armado Podem utilizar a motosserra em sequências muito violentas.

num bar (o mesmo onde Manny e Tony tentam engatar algumas raparigas no filme). Ela fornece-vos alguns gramas de cocaína, que depois distribuem por pequenos traficantes. O lucro depende do timing, já que o negócio é controlado por uma barra ao estilo de *Tiger Woods*.

Ascensão e queda

Se traficarem bastante droga acabarão por ganhar dinheiro para comprarem a vossa mansão aos polícias e para adquirir o catálogo de objectos exóticos. Depois do tiroteio no início do jogo a vossa casa ficou num estado lamentável, repleta de buracos de balas e contornos de cadáveres desenhados a giz no chão. Através do catálogo acima mencionado, Tony pode gastar dinheiro em decoração e mobiliário, incluindo as cinzas da sua irmã Gina e de Manny, pelicanos empalhados e centenas de outros objectos. Também pode comprar carros e barcos, além de contratar condutores e guarda-costas. Até podem utilizar o vosso enorme telemóvel da década de 80 e pedir ao motorista que vos traga um dos vossos carros em qualquer altura e em qualquer lugar.

Mas a nossa característica favorita são as conversas com os transeuntes. Existem 250 conversas no total, todas elas com vários "níveis". A falta de tacto de Tony e a sua "boca suja" tornam-nas hilariantes. Lançar piropos a mulheres, humilhar vagabundos devido ao seu mau cheiro e insultar aleatoriamente os inúmeros habitantes desta cidade proporciona uma diversão fútil, mas ao mesmo tempo brilhante, além de fornecer uma outra camada de realismo ao jogo. Mas também serve um propósito: as conversas são o equivalente aos Hidden Packages de *GTA*, e se as terminarem todas desbloqueiam os mais variados bónus.

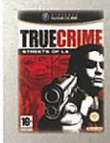
A banda sonora é excelente e será debitada através de várias estações de rádio temáticas – existe de *metal*, *country* e por aí fora – com uma grande selecção de músicas, incluindo algumas retiradas directamente do filme.

Este jogo facilmente se poderia ter tornado um produto sem chama nem substância, mas se estivermos certos não é isso que acontecerá. O belo grafismo, a excelente componente sonora, a acção gratificante e a condução divertida podem fazer de *Scarface* um jogo a levar em conta.

À ESPERA

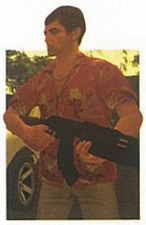
Gostam deste? Joguem estes...

Driv3r
PS2 **79%**
Muita condução, com uma recriação de Miami.



True Crime: Streets of LA
PS2 **74%**
Acção de nível a pé e ao volante.

GTA: Vice City
PS2 **97%**
Clássico com forte inspiração em *Scarface*.



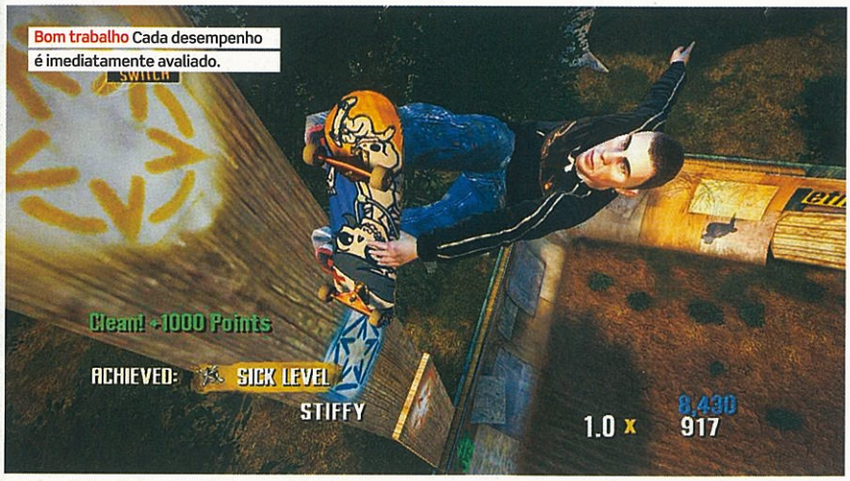
PSM3 Considera

O crime e a condução podem resumir-se a *GTA* na mente de vários jogadores, mas Tony Montana quer mudar esta situação.

PS3

Editora Activision | **Produtora** Neversoft
Jogadores 1-2 | **Género** Desportos Radicais
Conceito O primeiro *Hawk* na nova geração

NO DVD
Não percam mais um vídeo do processo de mo-cap, com o prodígio Ryan Sheckler.



Bom trabalho Cada desempenho é imediatamente avaliado.

Tony Hawk's Project 8

Calcem os ténis e peguem no skate...

Num mundo em que acima de tudo está a diversão instantânea, onde a tendência é para movimentos mais rápidos e vistosos e saltos ao estilo de *Matrix*, *Tony Hawk's Project 8* é o único jogo que faz as coisas fáceis serem mais difíceis. Um *kickflip*, outrora um movimento de apenas um botão, pode agora ser um ponto alto perigoso da vossa rotina. Será loucura? Masoquismo? Não. Já explicamos.

Tudo se resume ao tão elogiado modo Focus. Fazer skate em *Tony Hawk's Project 8* é na maior parte dos casos normal: *grinds*, *flips*, *grabs*, *reverts*, *spine transfers*, *big air*, o habitual. Mas, se clicarem nos dois analógicos quando se elevam no ar, as coisas mudam – a câmara faz zoom in nos pés do vosso *skater*, o tempo abranda e de repente passam a ter o controlo total. Os comandos são fáceis: o analógico esquerdo movimenta o pé de trás, o direito o da frente. Empurrem o analógico direito para a frente e executam um *heelflip*, rodando a tábua com a ponta dos pés. Movam o analógico esquerdo para a direita e fazem um *pop 'n' shove it*, rodando o skate 180 graus. Se moverem os dois analógicos em combinações diferentes, rodam a prancha nos dois eixos, imitando os movimentos de um *varial kickflip*. Façam o que fizerem, o mais importante é voltar a colocar o skate debaixo dos pés antes de soltarem os analógicos, caso contrário os pés ficam presos na prancha e vocês acabam a bater com o queixo no chão. Embora tudo se passe em câmara lenta,

Grind Façam um *grind* por este corrimão abaixo e nas ruas movimentadas da cidade.

Skate aquático Sim, podem andar de skate sobre a água. Rasa, claro.

ANTES E AGORA

THP8: um salto em frente?

Antes... Tony Hawk's American Wasteland PS2 **2006**
O aguardado sistema "sem *loadings*" falhou, missões ainda muito 'Jackass.'

Agora... Project 8 PS3 **2007**
Ausência de *loadings* melhorada, modo Focus parece o melhor movimento adicional desde o *revert*.

"*Project 8* torna as coisas fáceis mais difíceis"

Tem-te, não caias Bob não vai ter um ar tão feliz quando ficar com os cotovelos arranhados...

CELEBRIDADES

Famosos no jogo

Bob Burnquist
O rei do skate de rua ensina-vos as bases do Focus.
Classificação ★★★★★

Bam Margera
A estrela de Jackass regressa, mas com menos partidas.
Classificação ★★★★☆

Nyjah Houston
Com 11 anos, é uma futura estela do skate.
Classificação ★★☆☆☆

Calçado a rigor Agora já têm uma boa razão para investir num par de ténis novos.

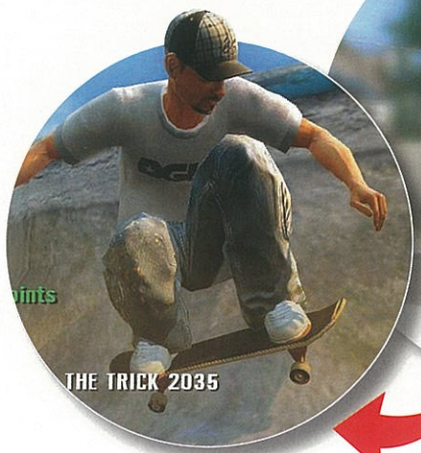
se ultrapassarem o limite de tempo o resultado acabar por ser o mesmo.

Tudo isto pode parecer complicado – e de facto é, ao início – mas acaba por ser uma maneira de acrescentarem novos truques ao vosso reportório. Depois de dominarem os básicos, podem começar a tentar *spins* múltiplos, empurrando o skate para trás e depois para a frente para fazer uma combo *kickflip-heelflip*. Se ganharem prática nem sequer vão precisar de esperar que o skate fique virado para cima – desde que esteja plano, podem tocar nas rodas. Com um bom salto até podem dançar com a prancha. É a resposta da série àquelas cenas tranquilas de qualquer bom vídeo de skate em que a câmara apenas foca os movimentos executados na perfeição, e é realmente genial.

Andar de skate não é fácil

Como é óbvio, nem tudo são movimentos graciosos sem esforço nem o controlo dos pés perfeito – também têm o novo modo Bail. Se fizerem uma acrobacia durante um *ollie* alto e acabarem num mau ângulo, sofrerão bastantes danos, mas ganham pontos por cada braço esfolado. Há até alguns desafios centrados neste aspecto, e as animações passaram por uma notável evolução. A própria acção de andar de skate foi ajustada, e agora está mais difícil e mais realista – os *grinds* já não vos dão velocidade, por isso, se não acertarem em alguns corrimões com um bom impulso, vão enredar os pés no skate e cair. E isso vai doer, podem ter a certeza.

Tony Hawk's Project 8 voltou às raízes com um modo de história centrado no desporto em si. Logo desde o início do jogo estão desbloqueadas enormes áreas e vão disponibilizando mais após executarem algumas tarefas simples. Os desafios Spot tornam mais fácil andar de skate, uma vez que, através de manchas de graffitis, vos mostram onde podem fazer *grinds*, *handplants* ou onde podem ir para superar as pontuações de outros *skaters* num instante. Outros desafios incluem fazer truques enquanto um operador de vídeo vos filma ou tentar impressionar os espectadores com a vossa perícia em dominar o skate. Tudo está



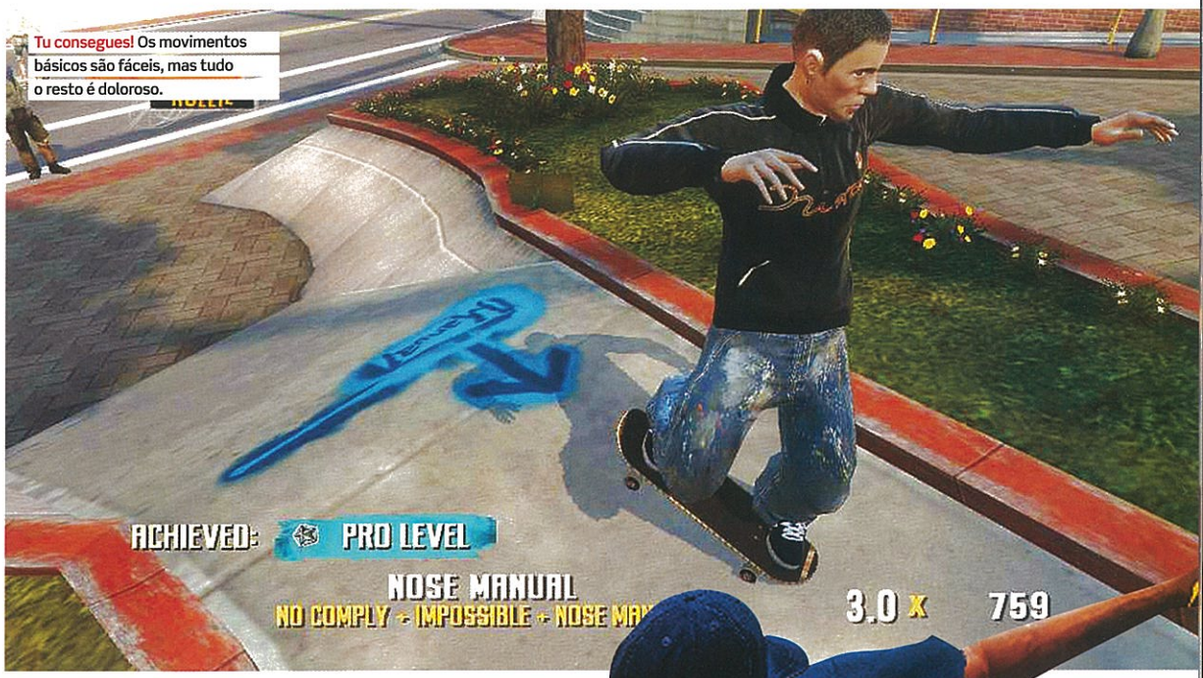
Pé solto

O *kickflip* é a acrobacia mais fácil – elevem-se no ar, movam o analógico direito para a frente para rodar o skate com o pé e soltem-no até a rotação ficar completa. Quando o skate ficar plano podem sempre dar-lhe mais um toque, rodá-lo ou mover os analógicos em direcções opostas para o fazer rodar na vertical, como uma faca. As acrobacias executadas no modo Focus dão-vos muitos pontos.

concebido para mostrar o que é possível, mas o mais incrível é que os percursos não estão tão predefinidos; as áreas iniciais são mais abertas do que os caminhos rígidos de *THUG*. O que é bom, porque vão passar muito tempo a rolar de um lado para o outro, porque sem autocarros, o skate é o único transporte que vão ter para atravessar o mapa, com a habitual opção de reiniciar o desafio a impedir que a mecânica se torne irritante.

De volta ao melhor?

Ao fim de alguns anos menos bons, a série *Tony Hawk* parece estar a voltar ao bom caminho. Acabaram-se os zombies e os triciclos, *Project 8* concentra-se em andar de skate, e o modo Focus dá sentido e estilo a uma combo impossível de 11 milhões de pontos em que têm de dar que fazer aos dedos. Esta é a prova, se é que precisavam de uma, que não é preciso acelerar as coisas – às vezes consegue-se os mesmos resultados abrandando.



Tu consegues! Os movimentos básicos são fáceis, mas tudo o resto é doloroso.

Abana esse corpo A física dos corpos ajustada faz os *skaters* abanarem-se como na vida real.

Estão cá todos O jogo terá *multiplayer* online, mas também podem ver outros *skaters* a solo.

PSM3 Considera

O modo Focus resulta na perfeição e torna as combos caóticas mais calmas. Irá o resto do jogo estar à altura? Vamos esperar que sim.

RADAR MAR 2007

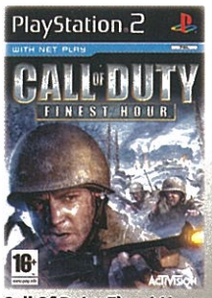
PS3

Editora Activision | **Produtora** Treyarch
Jogadores 1-2 | **Género** FPS de guerra
Conceito Um dos *shooters* de lançamento da PS3

NO DVD
Vejam e revejam a acção intensa de CoD3 no nosso disco

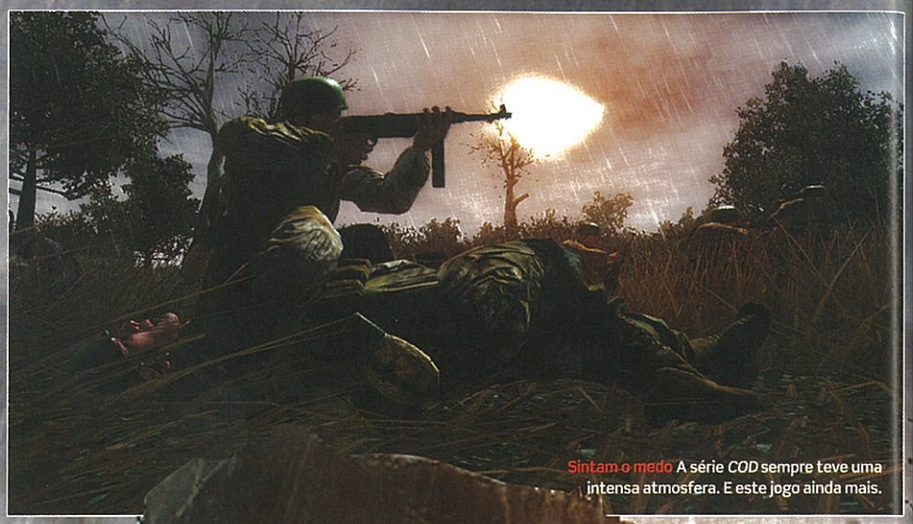
BACKGROUND

Os que vieram antes



Call Of Duty: Finest Hour
PS2 **PSM2 31 87%**
No primeiro jogo fizeram as campanhas russa, britânica e americana.

Call Of Duty: Big Red One
PS2 **PSM2 43 91%**
A seguir vieram os desembarques na Normandia.



Sintam o medo A série *COD* sempre teve uma intensa atmosfera. E este jogo ainda mais.

Call of Duty 3

Mais lama. Mais sangue. Queremos ir para casa...

Embora seja hábito os *first person shooters* obrigarem-vos a passar grande parte do primeiro nível a rastejar com a cara na terra e a gritar pela mãezinha, *Call Of Duty* prefere variar a acção. Logo ao início, estão a rastejar pela região campestre de França nos rastos deixados por um tanque, enquanto os alemães disparam e abatem os vossos colegas. Quando chegam a campo aberto as coisas não são muito melhores – agora há que rebentar com os alemães escondidos num bunker, para depois avançarem para uma cidade em ruínas e se envolverem em acesos tiroteios. E ainda não passaram da introdução.

Em termos de estrutura, *Call Of Duty 3* contrasta com a prequela, *Big Red One*. Enquanto o jogo anterior se estendia por várias campanhas bem conhecidas, desde a praia de Omaha até à linha Siegfried, este foca-se no quase desconhecido cerco de Falaise-Chamboise e na tomada de Paris. Se antes apenas controlavam um único soldado, aqui os acontecimentos são mostrados pelas perspectivas de quatro homens, cada um com o seu estilo. Os britânicos estão representados por um membro das SAS que actua sobretudo a solo, os americanos e canadianos contam com um homem da infantaria que se encarrega das missões por esquadrões e os polacos têm um comandante de tanque. Os franceses, que parecem ter tido um papel-chave na campanha, não têm uma personagem jogável.

Em plena batalha

Outras duas novidades são as opções Battle Actions e Player Choice Routes. A primeira, embora não a tenhamos visto em acção, é constituída por jogos instantâneos tipo *Residente Evil*, como metralhar os botões para eliminar um nazi de baioneta ou agitar o analógico para remar um barco debaixo de fogo intenso. A segunda, sim, pudemos ver – num momento crítico de um nível, os soldados ofereceram-nos a hipótese de entrar na cave de uma casa abandonada, avançar à frente através de um campo ou fazer uma manobra de flanqueamento a um grupo de nazis que controlavam uma bateria fixa. A última opção parecia-nos tornar as coisas mais fáceis, porque impede que façamos a parte seguinte sob bombardeamento. As decisões tácticas serão cruciais no jogo.

Embora ainda tenhamos visto pouco do jogo, *Call Of Duty 3* aponta para um sucessor à altura de *Big Red One* e um enorme contraste com *Medal Of Honor*. Pensem menos em *health-packs*, mais em tiroteios e terão um jogo que poderá dar-vos um gostinho do que era estar constantemente debaixo de fogo durante a II Guerra Mundial. Mas menos aterrador.

O QUE ELES DIZEM

A visão do produtor

"É tão realista que alguém fraco e pouco preparado pode molhar as calças."

Consultor militar de COD **Coronel Hank Keirsey** explica porque é bom os não soldados terem um par de calças extra à mão, não vá acontecer o pior.

PSM3 Considera

Parece promissor e as novidades no *multiplayer* podem dar um novo interesse às opções de Deathmatch.

RADAR MAR 2007

Do virtual ao real A Activision afirma que a atmosfera de *COD3* será tão intensa que vão sentir mesmo medo.

O fumo mata Existe uma grande discussão sobre que jogo faz as melhores nuvens de fumo. *COD3* é o nosso escolhido.

ENVOLVIMENTO

Na linha do dever

COD3 não se coíbe de usar alguns padrões dos videojogos para fazer a acção rolar.

Magalas Como é habitual, a vossa equipa tem têndencia para ser abatida. Mas podem dizer-lhes para vos ajudarem quando estiverem caídos e cheios de ferimentos...

Seguir o líder Nas bifurcações, eles pedem-vos conselhos, mas tenham cuidado. Sigam pelo caminho que preferirem e eles vão atrás. Provavelmente para uma morte certa.

Desprevenidos Muitas armas têm um modo de pontaria impreciso, mas são espingardas como a Mosin Nagant que dão jeito quando querem matar toda a gente antes de serem vistos.

PS3

Editora Midway | **Produtora** Epic
Jogadores 1-36 | **Género** FPS Online
Conceito FPS online violento e acelerado

Unreal Tournament 2007

Cinco razões para não resistir ao poder de *UT*

1 É o FPS mais atraente que já vimos

Personagens superdetalhadas, terreno realista, uma *framerate* fluida e é totalmente online. Espantoso.

2 Podem jogar em equipa ou a solo

Além dos habituais Deathmatches cujo objectivo é acumular o maior número de mortos, *UT2007* foca-se bastante no trabalho em equipa. Podem juntar-se a dezenas de pessoas de todo o mundo em intensas missões de Capture the Flag e no novo modo de assalto em que, com o vosso esquadrão, vão ter de se infiltrar numa base inimiga e destrui-la a partir de dentro. Usem um *headset* para combinar tácticas.

3 Podem controlar enormes robôs

Podem saltar para dentro destes robôs parecidos com os da *Guerra dos Mundos*, comandá-los e disparar lasers. As pernas são incrivelmente orgânicas e eles andam bem em desertos, ou seja são bons em todo o tipo de terreno. Imaginem um exército deles a atacar-vos.

4 Podem destruir os níveis

A física fabulosa permite desfazer quase tudo, o que pode ter um objectivo, como destruir um penhasco para que as pedras esmaguem todos os que estão por baixo.

5 Podem andar de hoverboard

Em vez de andarem a pé, podem deslocar-se num *hoverboard*. Até podem fazer acrobacias e agarrarem-se à traseira de tanques que passem.

PSM3 Considera

Um jogo de guerra épico, a amostra perfeita da PS3. Batalhas em larga escala, gráficos realistas e enormes robôs tornam-no irresistível.

RADAR MAI 2007

PSM3

CAMPANHA VÁLIDA
ATÉ 20 DE NOVEMBRO DE 2006

SIM, PRETENDO ASSINAR A REVISTA PSM3 E BENEFICIAR DAS VANTAGENS:

1 INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA

A ☐ 12 EDIÇÕES DA REVISTA PSM3 (PAGA SÓ 10) **2 REVISTAS GRÁTIS** = 2x €24,95
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações semestrais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 49.90)
O produto final pode diferir da imagem apresentada.

B ☐ 24 EDIÇÕES DA REVISTA PSM3 (PAGA SÓ 19 - 5 EDIÇÕES **GRÁTIS**) = 2x €47,40
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 94,80)

Preencher em maiúsculas.

*NOME: _____

*MORADA: _____

*CÓDIGO POSTAL: _____ TEL.: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

E-MAIL: _____

* Campos de preenchimento obrigatório.

2 MÉTODO DE PAGAMENTO

AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO DIRECTO
(Por débito na conta abaixo indicada, e até nova ordem, a minha assinatura renova-se por 12 meses, com um desconto mínimo de 20%)

*BANCO: _____ *BALCÃO: _____

*IBAN/NIB |P|T|5|0|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*NOME DO TITULAR: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*ASSINATURA: _____ *DATA: __/__/____

* Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

3 OUTROS MÉTODOS DE PAGAMENTO

☐ CHEQUE Nº: _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |€|_|_| |_|_|

☐ VALE DO CORREIO: _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |€|_|_| |_|_|

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA:
REMESSA LIVRE nº 16001
1951-970 Lisboa
Não necessita de selo.

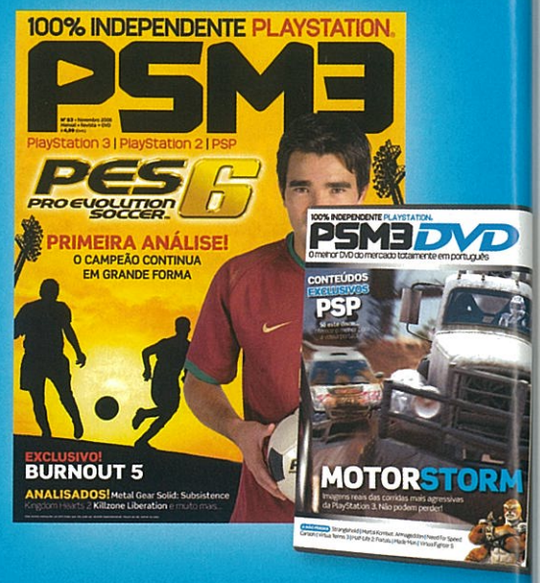
Os dados são processados automaticamente pela Goody, S.A. e destinam-se à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições, assinale aqui. ☐

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar: SERVIÇO DE ASSINANTES E LEITORES Tel: 21 862 15 43 E-mail: assinaturas@goody.pt

NOTA: A OFERTA SERÁ ENVIADA APÓS COBRANÇA, ESTANDO SUJEITA À DISPONIBILIDADE DE STOCK. (OFERTA VÁLIDA APENAS PARA TERRITÓRIO PORTUGUÊS)

PRAZO DE PROCESSAMENTO DE ASSINATURAS: 4 SEMANAS

ASSINE JÁ!



12 EDIÇÕES DA REVISTA (PAGA SÓ 10)
+
12 DVDS
=
2 x €24,95*

* Opção de pagamento em duas prestações exclusivas para débito directo = 2 x €24,95 (1º pagamento com o pedido de assinatura; 2º pagamento decorrido metade do prazo de assinatura. Pode pagar por cheque ou vale postal com um pagamento único de €49,90)

TAMBÉM PODERÁ ADQUIRIR EDIÇÕES ATRASADAS

NÚMEROS ATRASADOS (INCLUINDO OS DVDs)
ASSINALE COM UM X OS EXEMPLARES PRETENDIDOS: (E = ESGOTADO)

CADA EXEMPLAR €4,99 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA €1,10; 2 A 4 REVISTAS €2,30)
NOTA: CASO PRETENDA MAIS DE 4 REVISTAS, POR FAVOR TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 530

☐ Nº 43 JANEIRO 2006 OFERTA DE DVD
☐ Nº 44 FEVEREIRO 2006 OFERTA DE DVD
☐ Nº 45 MARÇO 2006 OFERTA DE DVD
☐ Nº 46 ABRIL 2006 OFERTA DE DVD

☐ Nº 47 MAIO 2006 OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

☐ Nº 48 JUN. 2006 OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

☐ Nº 49 JUL. 2006 OFERTA DE DVD + LIVRO O GUIA ESSENCIAL PSP

☐ Nº 50 AGO. 2006 OFERTA DE DVD

☐ Nº 51 SET. 2006 OFERTA DE DVD

☐ Nº 52 OUT. 200 OFERTA DE DVD

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001- 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO) NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME: _____

MORADA: _____ CÓDIGO POSTAL: _____

TELEFONE: _____ E-MAIL: _____

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): _____ CHEQUE Nº: (à ordem de GOODY S.A.)

PARA ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS CONTACTAR TEL: 21 862 15 30 (PAULA CANELHA)

PSM3 Análises

Os testes mais exigentes

56 Pro Evolution Soccer 6

62 Kingdom Hearts 2

68 MGS 3: Subsistence

Start

Pro Evolution Soccer 6	56
Kingdom Hearts 2	62
Metal Gear Solid 3: Subsistence	68
Killzone Liberation	74
Buzz Júnior: Festa na Selva!	78
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	80
Lumines 2	82
The Godfather	84
Mercury Meltdown	86
Eyetoy: Play Sports 2	88
Lemmings	88
Bubble Bobble Evolution	88
Super Bikes Riding Challenge	88

"Não vão querer jogar outro PES"

Pro Evo Soccer 6 pág. 56

PSM3 Sistema de notas

0-29 Mau
Algo que mal se qualifica como jogo. Um produto capaz de envergonhar os produtores.

30-49 Pobre
Porque é que fizeram isto? Ninguém o jogou antes de ser lançado? A evitar.

50-69 Decente
Funciona e até conseguimos perceber o que os produtores queriam fazer aqui. Mas é só.

70-84 Bom
Vale a pena, especialmente se forem fãs. Falta apenas um toque de grandeza.

85-89 Soberbo
Qualquer jogo que atingir esta patamar vale, em definitivo, o vosso dinheiro e dedicação.

90+ Fantástico
Têm de o ter. Caso contrário arriscam-se a perder um verdadeiro clássico.

PSM3 RECOMENDA
O Selo
Se virem isto é porque têm de adquirir o jogo.

A Equipa — As caras por detrás da revista

Pedro Nunes
Equipa do coração
Sporting Clube de Portugal
Prognósticos para a época
"Assim que o Liedson começar a marcar, e se não vendermos o Nani e o Moutinho em Dezembro... o campeonato já cá canta".

Ricardo Esteves
Equipa do coração
Sporting Clube de Portugal
Prognósticos para a época
"Yannick Djaló: melhor revelação do campeonato. João Moutinho: melhor jogador do campeonato. Liedson: melhor marcador..."

Nuno Santos
Equipa do coração
Sport Lisboa e Benfica
Prognósticos para a época
"Assim que o Rui Costa recuperar... ninguém pára o Benfica. Com o maestro ninguém brinca e os médicos do SLB deviam voltar à faculdade."

Paulo Santos
Equipa do coração
Vitória de Setúbal
Prognósticos para a época
"Mais uma final da Taça de Portugal, pelo menos. Nem que seja pelos piqueniques e garrafões de tinto à volta do Estádio Nacional. É festa, é festa!"

Discordam das nossas análises? Enviem as vossas para **geral.psm3@goody.pt**

PS2

Editora Konami | **Produtora** KCET
Preço € 59,99 | **Lançamento** 27 de Outubro
Multiplayer 2-8

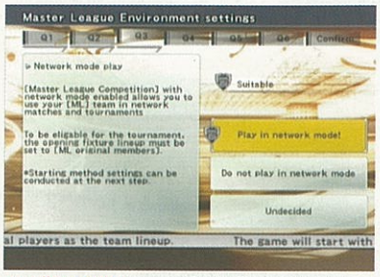
"Seis anos a fazer sorrir os fãs de futebol"

Online

PS2 vs. PC

Agora já podem defrontar os jogadores de PC

Quatro para cada lado? Através de quatro consolas (ou PC), podem jogar oito pessoas em simultâneo.



A melhor equipa Agora podem utilizar a equipa da Master League durante os confrontos online.

Pro Evolution Soccer 6

Sporting, Porto e Benfica são destaques no novo PES

DETALHES

- Os três grandes licenciados? ☑
- Modo online até oito jogadores? ☑
- Plantéis actualizados? ☑
- Liga alemã e Master League online? ☒

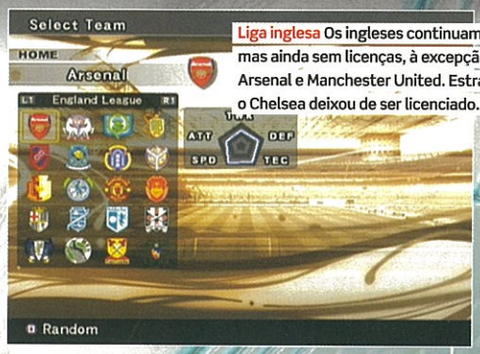
Já lá vão seis. Seis *Pro Evolution Soccer* na PlayStation 2. E foram seis anos que ofereceram sorrisos aos fãs de futebol espalhados por esse mundo fora. Mas este ano os portugueses têm mais razões para sorrirem que todos os outros. Pela primeira vez na história de *PES*, Sporting Clube de Portugal, Sport Lisboa e Benfica e Futebol Clube do Porto surgem totalmente licenciados entre o lote de equipas. Os equipamentos principais e secundários são idênticos aos da presente temporada, os plantéis estão actualizados até ao início da época e todos os jogadores têm os seus nomes correctos, incluindo nos comentários.

Nada que *FIFA* já não apresente há bastante tempo, até com resultados bem mais interessantes, já que conta com a totalidade da liga portuguesa e não apenas com os três grandes, mas para os jogadores que preferem o simulador da Konami, esta é uma excelente notícia. Além de Sporting e Benfica, também o

As equipas

Planeta futebol

Conheçam todas as ligas e equipas presentes em *PES 6*

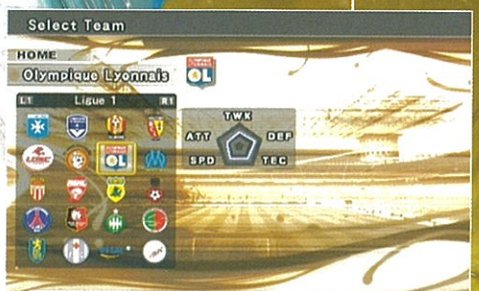


Liga inglesa Os ingleses continuam em *PES*, mas ainda sem licenças, à excepção de Arsenal e Manchester United. Estranhamente, o Chelsea deixou de ser licenciado.

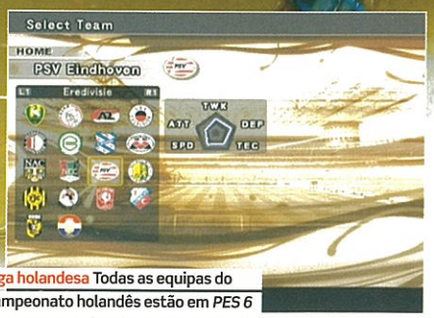
Resto do Mundo Escoceses, alemães, brasileiros, argentinos, belgas, turcos e gregos juntam-se a Sporting, Porto e Benfica no grupo do Resto do Mundo.

Liga espanhola Os nossos vizinhos podem ver todos os clubes da sua liga em *PES 6* e licenciados na íntegra. Óbvio destaque para os gigantes Real Madrid e Barcelona.

Liga italiana A Juventus saltou da liga para o Resto do Mundo, mas todas as equipas do *calcio* estão presentes e licenciadas.



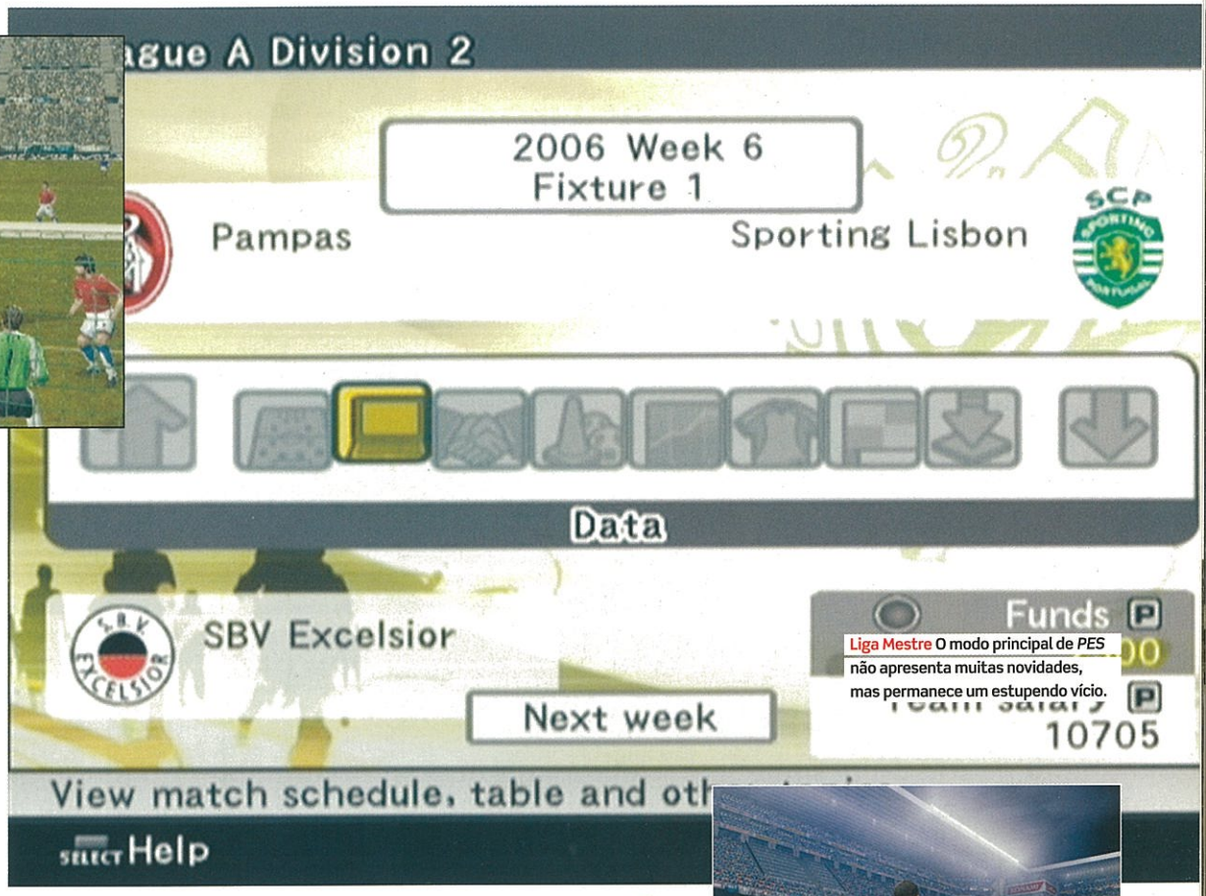
Liga francesa Embora a sua presença não seja uma novidade, esta é a primeira vez que a liga francesa surge licenciada no simulador da Konami.



Liga holandesa Todas as equipas do campeonato holandês estão em *PES 6* com as respectivas licenças. Mas tem menos equipas que os outros.

Modo Network Embora não possam jogar a Master League online, podem jogar com a vossa equipa em rede.

Novas estrelas Tenham atenção aos atletas mais novos e ao seu potencial.



Liga Mestre O modo principal de *PES* não apresenta muitas novidades, mas permanece um estupendo vício.

Manchester United, o Olympiakos e toda a liga francesa foram licenciados. Contudo, nem tudo são boas notícias neste departamento. Estranhamente, toda a liga alemã foi retirada de *PES 6*, à excepção do Bayern Munique, que se encontra no lote que engloba clubes do resto do mundo, e o Chelsea de José Mourinho perdeu a sua licença, sendo agora um dos muitos clubes da Premier League nesta condição. Para conhecerem melhor que equipas podem encontrar em *PES 6*, consultem a caixa "Planeta Futebol".

Tecnicamente evoluído

Colocando momentaneamente de parte as "politiquices" das licenças, dos números e dos nomes, concentremo-nos no que realmente interessa – o que acontece dentro das quatro linhas. Como devem calcular, não vão encontrar um jogo muito diferente daquele que compraram há um ano, mas existem pequenas alterações que tornam a experiência global mais positiva e divertida, sobretudo para quem não gostou da rigidez da arbitragem no jogo anterior.

Em *Pro Evolution Soccer 5* a Konami tornou a arbitragem mais realista, tornando-a bastante activa e falível. Isto veio transformar o futebol bonito da série num jogo mastigado por demasiadas paragens provenientes de faltas, um pouco à imagem do que acontece na nossa liga portuguesa. Embora fosse mais realista e de certa forma recompensador, muitos jogadores ficaram desagrados com esta modificação, exigindo o regresso do "futebol perfeito" para *PES 6*. E foi precisamente isso que a Konami fez na edição deste ano do seu simulador.

Embora continue a ser falível nas suas decisões, o árbitro é bem menos interventivo na partida, deixando jogar o máximo possível, resultando num futebol mais fluido e veloz, embora seja frustrante ver algumas faltas óbvias passarem em claro. Mas aceitamos bem a decisão da Konami. *PES 6* é sem dúvida o mais divertido de toda a série e ganha mais com este retrocesso do que perde.

Mas se o árbitro perdeu algumas capacidades, os adversários ganharam. A inteligência artificial das equipas controladas pela consola está fenomenal, mesmo comparando com *Winning Eleven 10*, a versão japonesa do jogo. As equipas adoptam agora uma atitude mais ofensiva, ao contrário das muralhas defensivas que vimos no anterior e que tão frustrantes podiam ser. Mas o melhor mesmo é ver como a IA reage aos diferentes resultados do jogo. A perder empregam maior pressão e velocidade ao jogo, mas quando se encontram numa posição favorável no marcador a sua atitude será de maior preocupação defensiva e tentativa de ganhar tempo, trocando a bola de forma segura entre os jogadores mais recuados no terreno. Além disso, foram criadas mais jogadas de ataque, por isso esperem boas trocas de bola por parte do adversário para vos dificultar a vida.

Campeões do mundo
Os grandes vencedores do Campeonato do Mundo estão presentes e em grande em *PES 6*. Sem cabeçadas polémicas, é fantástico jogar com a selecção italiana.

Contudo, se a IA consegue fazer jogadas extraordinárias, o jogador também o pode. A física da bola está relativamente semelhante ao que era no antecessor, mas os passes foram alvo de revisão e agora estão bem melhores. Os jogadores parecem medir mais eficazmente a força dos mesmos, tanto os passes rasteiros como os altos, principalmente nos passes em desmarcação. Aqui também entram em equação os atributos individuais de cada jogador, cada vez mais significativos na performance global das equipas.

Como se não fosse prova disso a alteração na arbitragem, a Konami volta a demonstrar que está atenta às queixas dos fãs e melhorou o desempenho dos guarda-redes. Estes já reagem de acordo com o que se passa no relvado e posicionam-se correctamente entre os postes. Embora ainda não sejam perfeitos, não será pelos guardiões de *PES 6* que perderão jogos. Nem pela defesa, que ganhou da experiência que a equipa de produção retirou enquanto assistia a vários encontros do Mundial na Alemanha.
As alterações feitas a estes dois sectores

Grandes no PES

Qual é a melhor equipa portuguesa em PES 6?

A PSM3 analisa os três grandes do futebol português em *PES 6* e revela os seus pontos fulcrais

Juventude com potencial O Sporting é a equipa com jogadores mais novos e a sua qualidade inicial é escassa. Mas desenvolvem na liga.

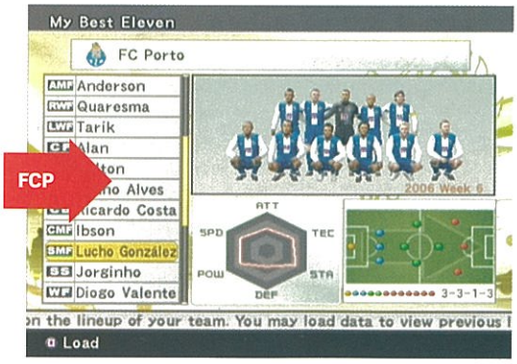
Meio campo com "ganas" Os jogadores mais fortes do meio-campo leonino são Tello, Romagnoli e Paredes. Não concordamos.

Liedson resolve O brasileiro é o melhor ponta-de-lança presente nas equipas portuguesas. Deivid continua no plantel leonino.

O regresso do rei Rui Costa está no plantel do Benfica e é o jogador com maiores atributos entre os três clubes portugueses.

Quem joga? Todos os avançados do Benfica são opções válidas em *PES 6*, ao contrário do que acontece na realidade.

Equipa veloz Jogadores como Simão, Miccoli, Mantorras, Nélson, Léo e Nuno Assis oferecem muita velocidade à equipa benfiquista.



A melhor equipa O plantel do Porto é o que oferece maior qualidade em termos estatísticos dentro de um cômputo geral.

Meio campo poderoso Embora os outros grandes tenham um bom meio campo, este oferece melhores opções defensivas e ofensivas.

Ponta-de-lança procura-se A escassez de avançados no Porto torna a contratação de um ponta-de-lança prioritária na Master League.

são bem evidentes no jogo e melhoram a experiência global. Mas também o ataque está melhor. Os jogadores reagem mais rapidamente aos controlos e à posição da bola, o que permite marcar golos de belo efeito com remates de primeira.

Melhor é impossível?

Não, ainda é possível melhorar vários aspectos em *PES*, mesmo na versão de PlayStation 2. Mas *Pro Evolution Soccer 6* é o melhor jogo de futebol que já jogámos. Os tempos de *loading* foram reduzidos e o motor gráfico aperfeiçoado, não apresentando qualquer tipo de abrandamento na fluidez, ao contrário de *PES 4*. O público está presente em todos os momentos (desde que apareçam no estádio, claro) e as novas animações são verdadeiramente fenomenais.

Mas existe espaço para melhorar. O mais óbvio será nas licenças e na quantidade de ligas presentes. Enquanto só agora *PES* goze da presença dos três portugueses já licenciados, *FIFA* já conta há muito com a presença de todo o campeonato português, entre outros.

Outro aspecto a melhorar será também o modo Online. Uma Master League totalmente online seria fantástico, com as ofertas reais aos atletas das equipas de outros jogadores. Talvez só vejamos algo deste género na PlayStation 3, mas sonhar não custa. Também seria excelente que

Melhor que nunca Depois de jogarmos *PES 6* torna-se difícil regressar ao anterior.

PSM3 em PES 6! Por esta não estavam à espera, publicidade da vossa querida revista no novo *PES*!

pudéssemos jogar oito para oito, sem ser necessário recorrer a amigos fisicamente presentes na nossa casa, já que por enquanto apenas podemos desfrutar deste tipo de encontros se oito pessoas partilharem quatro consolas ou PC. Isto sim, é uma boa notícia, embora nos pareça injusto se os jogadores de PC utilizarem o teclado. Ainda algumas palavras relativamente à ligação com a PSP e respectiva versão de *PES 6*. Através de uma opção no menu central da versão PS2, podem ligar-se à versão portátil e descarregar os *saves* da vossa Master League para a PSP e vice-versa. Assim podem continuar a temporada vitoriosa, mesmo que estejam na escola ou trabalho.

A Master League não apresenta muitas alterações, mas mantém o vício de sempre. Com dificuldade acrescida pela IA soberba, o sistema de negociações exigente e a evolução natural de jogadores, *PES* assume quase o papel de um jogo de gestão desportiva. Sobretudo tendo em conta a qualidade do menu de tácticas, apenas superado em qualidade pelos *managers* oficiais como *CM* e *Football Manager* no PC. As alterações feitas no quadro táctico são visíveis nas quatro linhas e os jogadores da nossa equipa controlados pela IA portam-se tal como são ordenados. Até podem "brincar" aos treinadores e retirar o vosso controlo dos jogadores para variar um pouco e descansar as mãos.

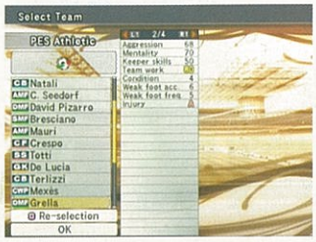
Sem mexer muito nas bases do que têm construído durante mais de seis anos e em duas consolas, o amor da equipa de produção de *PES* pelo seu jogo é notório e a devida atenção às exigências dos fãs é prestada. A súbita retirada da liga alemã é um ponto obviamente negativo e ainda falta muito para que *PES* possa medir forças com *FIFA* no campo das licenças, mas não encontram melhor jogo de futebol do que na edição deste ano.

Ao "calhas"

Random Selection Match

Explicamos ao pormenor o novo modo de jogo

Selecção aleatória Ao escolherem uma zona, o jogo escolhe automaticamente 22 atletas dessa área e elabora um plantel.



Sempre diferente Se não gostarem da selecção feita, peçam nova escolha, já que existem centenas de jogadores.

A melhor zona? Sinceramente, é difícil eleger uma zona como sendo a melhor. Mas adoramos o *calcio* e a liga inglesa.

Adversário de peso O jogador irá depois defrontar outra equipa também formada através de uma selecção aleatória.

Recriação perfeita Quase todos os jogadores famosos foram recriados ao pormenor e são facilmente reconhecidos. Infelizmente o mesmo não se aplica aos desconhecidos.

Ponto Alto

"O melhor é ver a reacção da IA"

PSM3 Veredicto

***Pro Evolution Soccer 6* contém...**
Os três grandes portugueses licenciados | Seis ligas europeias | Modos online | Futebol puro

Em resumo Em equipa que ganha não se mexe e foi isso que a Konami fez. Permanece o melhor jogo de futebol.

97

PS2

Editora Square Enix | **Produtora** Square Enix
Preço € 59,99 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer Não disponível

Kingdom Hearts 2

PSM3 RECOMENDA

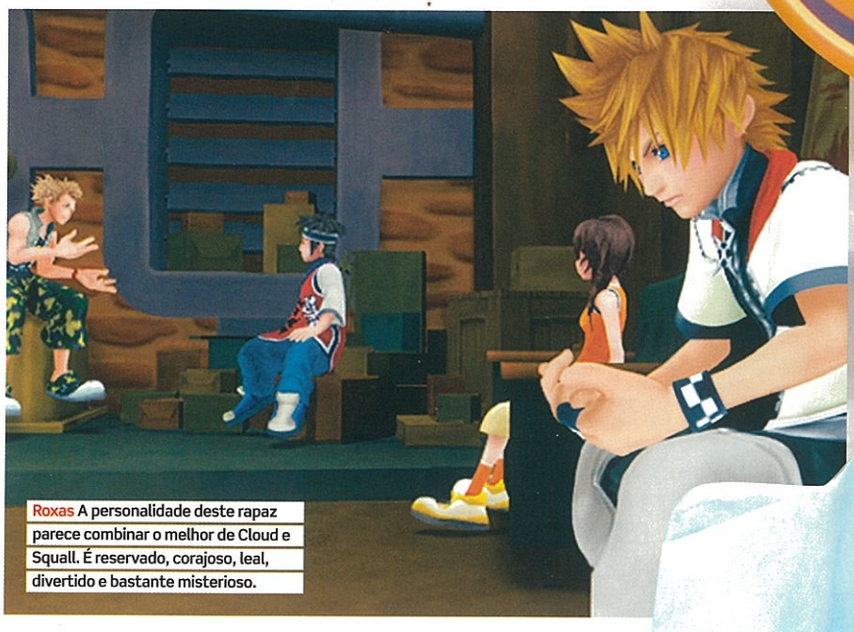
Uma sequela que supera o original

DETALHES

- Presença de figuras de Final Fantasy? ☑
- Acessível a todo o tipo de jogadores? ☑
- Combates em tempo real e muita acção? ☑
- Consegue rivalizar com Final Fantasy X? ☒

A invasão Heartless não foi travada no final do primeiro título e o perigo aumentou com o aparecimento da misteriosa organização XIII. Sora continua à procura de um dos seus amigos de infância que ainda permanece, como ele, numa das dimensões Disney desbloqueadas no início da invasão. Acompanhado por Donald e Pateta, vai continuar a combater o mal e tentar encontrar o companheiro, assim como o soberano dos parceiros, rei Mickey.

Ao contrário do que seria de esperar, o jogo reserva algumas surpresas logo para o início. A primeira reacção é tentar avançar depressa por esse capítulo, que ao acabar levanta questões que qualquer jogador gostaria de ver respondidas. Como podem verificar na imagem do grupo existe uma nova personagem, Roxas, que embora não suscite simpatia espontânea com o tempo acaba definitivamente por a conquistar.



Roxas A personalidade deste rapaz parece combinar o melhor de Cloud e Squall. É reservado, corajoso, leal, divertido e bastante misterioso.

"Os protagonistas estão mais velhos"

Protagonismo

Um estilo inconfundível

Este jogo não seria o mesmo sem os elementos chave da Square Enix

Kairi A amiga de Sora tornou-se numa bela moçoila e está em segurança. Aguarda na ilha de origem o regresso dos amigos de infância. Não é a Rinoa.

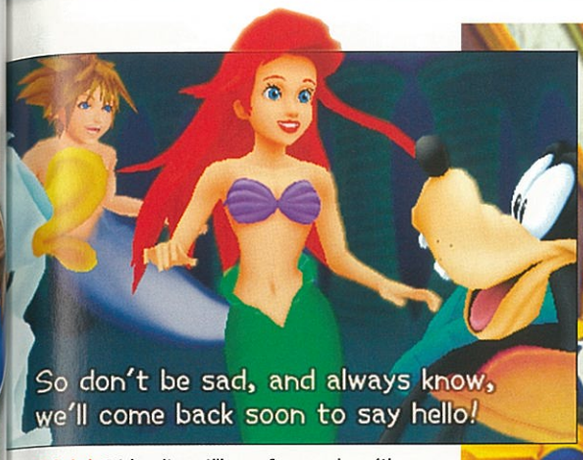
Passado Duas das personagens responsáveis pelo sucesso da série, Cloud e Squall, marcam presença com uma história interessante.

Organização XIII Os Nobodies resultam do aparecimento dos Heartless. São humanos encapuzados, com objectivos misteriosos.

Axel A história não é preto no branco, este jovem é um Nobody da estranha organização XIII, mas será um inimigo? É uma dúvida que terão de esclarecer.

Acções contextuais Existem ocasiões em que é necessário pressionar a tecla indicada para desencadear especiais ou atacar o ponto fraco de um inimigo.

A equipa A combinação de personagens e os combates em tempo real vão atrair alguns jogadores que não costumam optar por RPG.



Variedade O trio volta a utilizar as formas subaquáticas para viver novas aventuras no cenário da Pequena Sereia.

Arcade As naves Gummi são usadas para desbloquear o percurso entre dois cenários.

Impecável As barras pretas só surgem nas sequências cinematográficas, ao longo do jogo não marcam presença. Os cenários estão muito detalhados.

Não vamos entrar em pormenores sobre a história, por motivos óbvios, mas está mais bem concebida que a do primeiro. O mistério em torno dos novos inimigos é um dos pontos fortes do jogo. O sistema de combate, que mantém um menu ao estilo de *Final Fantasy* (mas decorre em tempo real), com acções contextuais ao estilo de *Resident Evil 4* e permitindo à personagem elevar-se no ar para perseguir o inimigo e continuar a corrente de combos, ao estilo de *Devil May Cry*, é um elemento a somar.

Notou-se também um maior equilíbrio entre o que deve ser aproveitado da Disney, paisagens, personagens e sequências que foram em parte retiradas dos seus filmes, e o que deve ficar de fora. A área de Tarzan do anterior, em que era necessário saltar de liana em liana, foi o golpe de misericórdia para quem procurava um RPG de acção da Square e não um jogo típico da Disney. Na sequela continuam a haver cenários mais interessantes que outros - o de Mulan pode não agradar a todos por requerer a recolha de esferas em combate, de forma a manter preenchida uma barra de moral - mas está mais equilibrado que o seu antecessor.

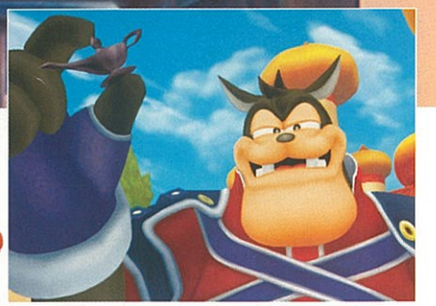
Sora e equipa vão visitar vários locais do anterior e zonas inéditas, com o objectivo de afastar definitivamente os Heartless, descobrir os planos da organização XIII e encontrar os amigos desaparecidos. No menu encontra-se uma opção que revela o número de tesouros existentes em cada cenário, o que é extremamente útil para quem deseja terminar as áreas a 100%. Ao completar os objectivos de história, Sora usa a sua chave para desbloquear uma ou mais novas localizações. Por fim, a bordo de uma nave Gummi constituída por blocos de Lego, atravessam o respectivo percurso de ligação, numa fase de *shooter arcade*.

Facilmente reconhecível por quem jogou o primeiro, especialmente no que refere ao sistema de combate quando não existem acções contextuais, esconde ainda assim algumas inovações. Uma é obviamente essas acções, alturas em que o pressionar do botão Triângulo desencadeia um ataque ao ponto fraco de um *boss* ou junta o poder de duas personagens para várias combos, entre outros exemplos ligados à história. É semelhante até certo ponto ao sistema utilizado em *Resident Evil 4*.

A magia de Sora

Entre as inovações, a mais importante talvez seja a introdução de trajes mágicos. Sora recebe o primeiro de presente ainda numa fase bastante inicial do jogo e mais tarde vai desbloqueando outros. Estes trajes permitem-lhe recorrer a uma vasta gama de magias e especiais (que de outra forma lhe estariam vedados), desde que tenha acumulado energia Drive suficiente. Nessas ocasiões pode, por exemplo, utilizar duas armas em simultâneo ou deslizar em patins, conforme o traje seleccionado. No fundo equivalem ao antigo Limit Break ou a um Overdrive de maior duração. Ao serem desbloqueados passam a fazer parte da lista no menu, juntamente com as opções itens, magias, ataque e Summons. Estes últimos também utilizam energia Drive e ao serem invocados substituem os restantes elementos da equipa, excepto Sora. De salientar que tanto o poder dos Summons como dos trajes aumenta com a utilização e experiência.

Mushu
A voz do dragão é igual à do filme, ou seja, a do inconfundível Eddie Murphy, para quem não viu uma versão localizada. Por vezes, os seus comentários mereciam um carolo como recompensa.



Falta aprofundar o sistema que permite o conjunto de esforços entre personagens para desencadear ataques poderosos. Limitado a certos cenários, por vezes Sora faz equipa com elementos que permitem acções contextuais, iniciando uma dança ciclone devastadora ou incitando o mais forte a esmagar o inimigo. O tipo de ataque varia com as capacidades da personagem. A dada altura é desbloqueado também um com Donald e Pateta, mas a sequência em câmara lenta e o seu efeito visual é menos imponente que em determinados casos.

Os melhores combates do jogo são um autêntico bailado em câmara lenta, ao bom estilo de *The Matrix*, e as personagens da Disney, embora encaixem no estilo, obtêm um resultado inferior ao das suas parceiras da Square Enix. Basta darem uma vista de olhos às imagens presentes neste

O conceito

Um pequeno aperitivo

Breve passagem por alguns momentos de jogo

Primeiro boss A história começa com Roxas, um rapaz misterioso com forte sentido de dever e bons princípios.

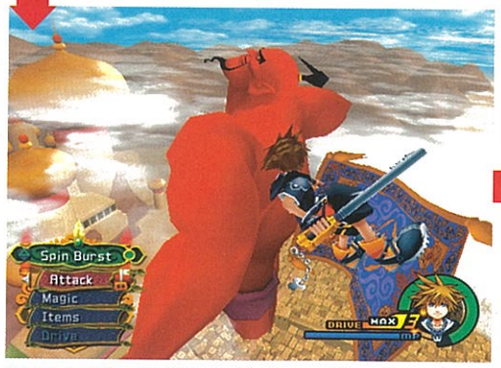
Regresso em força Algum tempo depois a equipa de Sora entra em acção e começam a surgir ondas intermináveis de Heartless.

Game Over A equipa é derrotada pelos atacantes, mas uma figura misteriosa vem em seu socorro.

Sempre a abrir O percurso é desbloqueado pela chave, mas a viagem tem de ser feita a bordo de uma nave Gummi.

A chave mágica A arma de Sora é na realidade uma chave que abre ou tranca a passagem para outras dimensões.

Rei Mickey Após algumas instruções, o rei desaparece tão repentinamente como surgiu.



Acertar no timing Em certas ocasiões é necessário realizar acções como esquivar, pressionando a tecla conforme for indicada no ecrã.

Barras pretas As belas sequências cinematográficas são frequentes e apresentam barras pretas. No entanto, o jogo corre em ecrã inteiro.

Nível retro Um dos cenários mais originais é o do primeiro desenho animado de Mickey, a preto e branco.

artigo para ficarem com uma ideia do que queremos dizer. A Square Enix sabe criar como ninguém personagens rodeadas de mistério e cheias de estilo.

Um toque especial

Em termos de inovações já foram referidas as mais relevantes. Existem novas personagens, Summons e áreas, foram realizados alguns ajustes ao sistema de câmara, e introduzido um complexo editor de naves Gummi que permite criar várias de raiz. No que refere ao editor, não é dos mais acessíveis, mas continua a ser uma mais-valia para quem dele desejar tirar partido. Os que declinarem a hipótese não serão prejudicados, pois ao completarem os percursos *arcade* vão recebendo como recompensa novas naves, mais poderosas. Estes minijogos são mais interessantes que no anterior. Ao longo do percurso a nave tem de atacar várias armas e veículos inimigos, esquivando-se dos projécteis. A câmara muda automaticamente de direcção para ir abrangendo inimigos que surgem pelos flancos ou por trás. Colorido, divertido e de curta duração, cada "nível", permite repetir para melhores pontuações.

As inovações são muito bem-vindas, mas é a história base que cativa o jogador. O facto de existirem vilões de duas espécies para agradar a gregos e troianos também ajuda. Uns são da Disney, outros da Square. Os fãs de Final Fantasy vão render-se aos segundos, mas quem não conhece a série talvez prefira os da Disney. Ao ser mais acessível e apostar na acção pode cativar um público que geralmente evita RPG. As fases de diálogo são relativamente curtas

Combate de titãs Estes dois já lutam desde *Final Fantasy VII*, mas gostamos muito de os ver.

O meu precioso O Monstro perdeu a cabeça, mas com alguma ajuda talvez volte ao estado normal.

e as sequências cinematográficas exercem o fascínio habitual. Parte foi extraída dos filmes Disney, gerando a sensação de Sora ter contribuído para o seu desfecho, outras são dedicadas a personagens da Square.

Ao longo do jogo o grupo vai visitar cenários como o da *Pequena Sereia*, *A Bela e o Monstro* ou *Piratas das Caraíbas*, entre outros, ajudando os seus protagonistas a vencerem as forças do mal e terminarem a história como nos respectivos filmes. No entanto, a Organização XIII vai ser para a maioria o mistério mais interessante: de quem são os rostos que se escondem sob os capuzes e quais as suas motivações? Serão eles criaturas sem coração como os Heartless, ou algo mais? Não esperem encontrar aqui a resposta, mas podem ter a certeza que cedo vão ficar enredados por esse mistério. Investigá-lo motiva a enfrentar intermináveis ondas de Heartless e completar as áreas - bem concebidas - das personagens Disney menos favoritas. Afinal, em cada um deles surgem novos pormenores sobre a organização ou vilões que lideram os Heartless. A forte aposta na acção dá os seus frutos, aliada à melhor combinação de tão diferentes elementos.

Instinto fatal

Combates em detalhe

A interface explicada ao mais ínfimo pormenor

Tron Na imagem desenrola-se uma luta contra um *boss*. Do lado direito situa-se a sua gigantesca barra de Hit Points (HP).

Energia No canto inferior direito está a informação sobre HP, mana e número de cargas (barras) de Drive disponíveis.

Charge Combo Pressionem Triângulo na altura indicada para desencadearem um especial bastante poderoso.

Drive No canto inferior esquerdo está o menu. A opção Drive corresponde às transformações relativas aos trajes.

Ponto Alto

"Reencontrar velhos amigos e amigas"

Eterno Cid

Sabe-se lá porquê, mas os jogos da série *Final Fantasy* sempre contaram com a presença de um Cid. Nesta alternativa surge o que esteve em *VII* e desempenha um papel importante. Mas Cids porquê?

Sequências com estilo

Apesar de não rivalizar com *Final Fantasy X*, este título apresenta uma boa história e combina bem dois estilos tão distintos como os da Disney e Square. Acessível, vai atrair o público mais jovem - a sua violência é a dos filmes infantis - e os adeptos da série *Final Fantasy* que ainda vão ter muito que esperar pelo novo capítulo. Uma vez que não abusa dos diálogos, mas sim um pouco das sequências cinematográficas, promete agradar também a quem aprecie jogos de acção, apesar do aspecto infantil. É uma excelente aquisição para o Natal, ao nível das melhores alternativas à série *Final Fantasy*, embora sem alcançar as mesmas proporções épicas.

PSM3 Veredicto

***Kingdom Hearts 2* contém...**

Personagens *Final Fantasy* | Vilões com estilo | Cenários Disney | Excelente banda sonora

Em resumo Uma aventura a não perder, ideal para todos os gostos e idades.

90

PS2

Editora Konami | **Produtora** Konami
Preço € 54,99 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer 1-12

Tácticas de grupo

Agora já podem matar Snake...

...com engenhosas tácticas de grupo nas missões furtivas exclusivamente online

Avança! Os nossos caçadores de Snake estão muito bem cordenados – alguns assumem posições de *sniper*.

Apanha-o! Snake mantém-se ocupado – começa a atirar granadas de atordoamento e apanha o microfilme.

Snake sorrateiro Snake está camuflado, mas os adversários vêem o microfilme em movimento quando ele tenta fugir.

PSM3 RECOMENDA

"Fomos alvejados e não víamos ninguém"

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Finalmente. É a vossa oportunidade de liquidar Snake

DETALHES

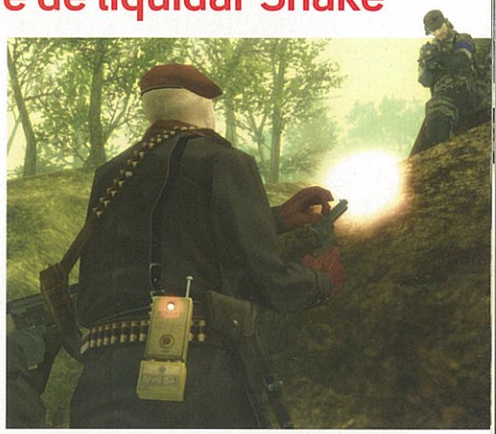
- 12 minijogos de *Ape Escape*? ☑
- Rankings e torneios online? ☑
- Modos Secret Theatre e Boss Battle? ☑
- Jogar com toda a Cobra Unit? ☒

Está um *sniper* no telhado. Um bom *sniper*. Três dos nosso colegas de equipa já tombaram com *headshots* e as granadas que chovem de todos os lados mantêm os outros em bicos de pés. Mas ele cometeu um erro táctico – há uma fila de caixas até à sua posição e ele deixou a retaguarda desprotegida. Então, levantamo-nos, caçadeira erguida e... desastre! Ele espalhou uma pilha de revistas eróticas à volta da última caixa! O nosso soldado altamente treinado cai de joelhos com pequenos corações a flutuar à sua volta, sem conseguir resistir. Segundos depois, é atingido com um tiro na cabeça. Pelo menos morreu feliz...

Não conhecemos menhum outro jogo online onde aconteçam coisas deste género, mas também não há muitos jogos como *Metal Gear*. Só uma mente como a de Hideo Kojima se lembraria de um jogo em que batalhas de uma hora com *bosses* convivem com insinuações *à la* Benny Hill. E só um génio louco inventaria uma máscara que vos permite dar murros nas virilhas dos guardas sem levantar suspeitas. E é preciso ser-se louco para incluir um minijogo em que perseguimos macacos, só porque é amigo do produtor de *Ape Escape*. A sério, quando jogámos *Snake Eater* novamente, houve momentos em que nos perguntámos se Kojima não teria perdido o juízo.

Mesmo excêntrico, Kojima-san não deixa de ser um génio, que recheia os seus jogos de pormenores, humor e um design inspirado que não se vê em mais lado nenhum.

É por isso que a Konami lhe tolera os momentos mais bizarros – os monólogos de 20 minutos, por exemplo – e deixa-o levar a sua avante. E foi também por isso que a editora deu ao terceiro *MGS* a mais perfeita versão de realizador: uma caixa de três DVD que contém *MGS3*, um modo online, uma versão alargada do jogo de bónus Snake Vs Monkey, o Secret Theatre (com as personagens de *MGS* em vários minivídeos "cómicos"), todas as *cutscenes* coladas como um filme e os *Metal Gear* para MSX.



Chefe bem armado Ocelot guia a Team GRU no modo cooperativo e tem algumas das melhores armas do jogo.

O pacote completo

O pack americano contém *Snake Eater* no primeiro disco (Subsistence) e o jogo online no segundo (Persistence). A versão europeia inclui um terceiro disco (Existence) com todas as *cutscenes* de *MGS3* remontadas num filme de três horas e meia.

Quem está aí?

Temos jogado *MGS* online desde que a versão japonesa saiu, mas não tanto como algumas pessoas. Mergulhar de novo no modo Deathmatch

4

Game Over O nosso colega NinjaScotch executa um ataque Close-Quarters Combat e Snake cai. Forma-se um círculo à sua volta e quatro AK disparam em uníssono. Tragam o próximo Snake, por favor.

Novas jogadas

Anatomia de Snake

De que é feito Snake desta vez?

Segredo Completem o minijogo Snake vs Monkey e desbloqueiam esta máscara de *Ape Escape*.

Supersoldados Online, o jogador com a pontuação mais alta em cada round tem o direito de jogar com uma das quatro personagens especiais: Reiko de *Rumble Roses*, Ocelot, Raikov e Sokolov.

Escondidinho Há muitas camuflagens para experimentar. Esta é ideal para esconder Snake na bandeira dos Estados Unidos.

Chega-te a mim Com esta combo de arma/faca, os ataques CQC de Snake tornam-no letal ao perto – o melhor é o golpe na garganta.

Em cheio A violência dirigida às virilhas é um elemento-chave de *Metal Gear*. Com a camuflagem Stealth, na primeira pessoa, podem fazê-lo sem vos verem.

Esfomeado Snake precisa de comer, por isso tira fruta das árvores aos tiros e mata animais da floresta. Aqui está a vomitar.

Apanhada! Num Deathmatch, é desaconselhável ficar parado a coçar o traseiro, por mais bonito que ele seja.

Fumar mata Não é boa ideia parar para fumar um cigaro, como Snake está prestes a descobrir.

deixou-nos completamente desnorteados, isto porque os adversários são tão bons que facilmente passamos dez minutos a ser alvejados sem sequer vermos vivalma. As missões dividem-se entre Deathmatch, Team Deathmatch, Capture e Rescue, mas o mais provável é passarem a maior parte do tempo no inesquecível e soberbo modo Sneaking. Aqui Snake enfrenta meia dúzia de homens que tentam todos derrotá-lo para reclamarem o seu papel de herói.

Os controlos sofreram pequenos ajustes, e agora um duplo clique no R2 serve para mudar para a arma secundária; fazer pontaria com o L1 tornou-se um pouco mais fácil. Os movimentos tradicionais da série continuam a ser possíveis – por exemplo, rastejar por entre a erva alta para não serem vistos a atirar granadas de atordoamento às outras personagens ou colocar explosivos ao longo de caminhos muito frequentados –, mas estes truques dissimulados não são tão eficazes ou necessários como poderiam ser.

É também possível usar outros objectos clássicos da série *Metal Gear*, deixem uma revista no caminho de alguém, por exemplo, e quem por ali passar pára para lhe dar uma espreitadela. Cada nível gera aleatoriamente algumas caixas de cartão não usadas, por isso nunca se sabe se de uma delas vai sair um assassino. No modo Deathmatch começam apenas com duas armas, por isso há que decidir seriamente se optam pela M37 (óptima para combates corpo a corpo, mas vista pelos veteranos de *Metal Gear* como a opção dos novatos) ou pela *sniper rifle* SVD (excelente se conseguirem subir a um telhado, caso contrário não serve de nada).

Ver tudo **Iniciem um jogo de *Snake Eater* e verão a nova definição 'I Like *MGS3*!'. Comecem com ela, gravem e desistam, e desbloqueiam todos os clips da demo e Secret Theatre, e várias camuflagens.**

Ponto Alto

"Distrair o inimigo com revistas eróticas"

Camuflado e dissimulado

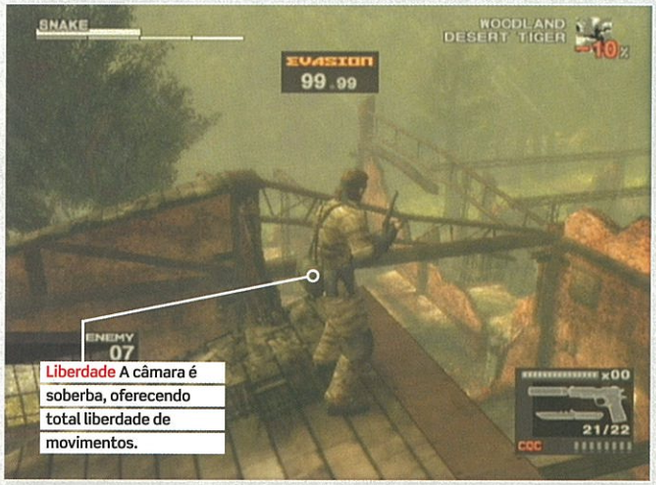
O modo em equipa obriga à cooperação e a tácticas interessantes, embora a fasquia online estejam já tão alta que o mais certo é serem desancados se o vosso grupo não estiver coordenado como uma máquina.

O melhor de tudo são as missões Sneaking. Aqui, um dos jogadores é Snake e enfrenta entre dois a sete membros da unidade de Ocelot. A missão de Snake é levar um de dois microfilmes existentes no nível até um de dois *checkpoints*; Ocelot pretende matar Snake. A sorte parece estar do lado de Ocelot, mas Snake possui uma maior variedade de armas. Além disso, dependendo do sítio

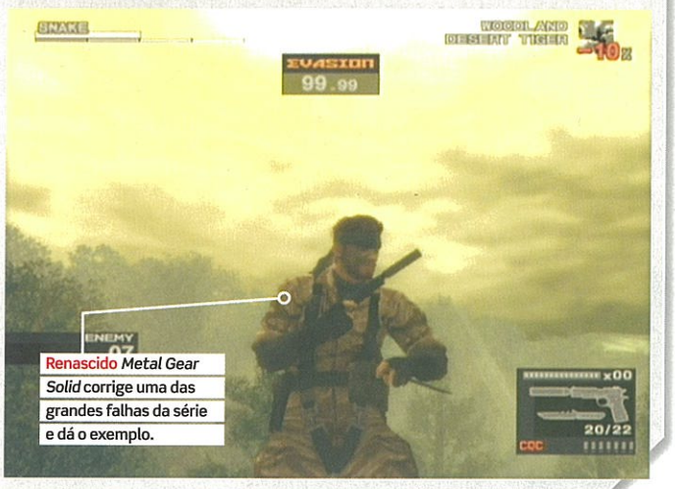
Câmara

Bem-vindos à próxima geração

A câmara de *Metal Gear Solid 4* foi testada em Subsistence e está fenomenal!



Liberdade A câmara é soberba, oferecendo total liberdade de movimentos.



Renascido *Metal Gear Solid* corrige uma das grandes falhas da série e dá o exemplo.

Estocada Em Deathmacth batam num inimigo até ele ir ao chão e podem trespassá-lo enquanto ele está sem sentidos.

onde está, da camuflagem que tem e de quanto se movimenta, o seu grau de invisibilidade é maior ou menor.

O confronto é bastante violento, com toda a gente a disparar desenfreadamente e a gritar (o jogo é compatível com o *headset* de *SOCOM*) se virem Snake.

Subsistence beneficia ainda de um novo sistema de câmara (disponível também nesta versão de *Snake Eater*) que está num ângulo pouco mais baixo e é mais estável do que o habitual. Mas a câmara móvel está soberba.

A nossa única queixa sobre jogar online é que não parece *Metal Gear*. As capacidades que desenvolvemos em *MGS* – paciência, ficar quietos, espreitar nas esquinas, usar a perspectiva na primeira pessoa – quase nos matam. A vitória vem de correr de um lado para o outro muito depressa, olhar para trás constantemente, ficar sobressaltado por tudo e por nada e abrir fogo com ponderação – ou seja, as tácticas clássicas de jogo online. Os rankings atribuídos pelos *headshots* e as mortes pouco frequentes são incentivos para jogar "correctamente", mas o vencedor continua a ser o mais rápidos com a AK (metralhadora).

Um clássico

É importante dizer que *Snake Eater* é um excelente jogo, com deliberados toque de génio de Kojima (seguem-se *spoilers*). Lembram-se da cena em que passavam literalmente cinco minutos a subir uma escada enquanto ouviam os acordes melodiosos do tema de *Snake Eater*? E quando caminhavam através das almas de todos os inimigos que tinham abatido ao longo do jogo? Ou a batalha final contra Boss – uma guerra de desgaste disfarçada num campo de flores – que hoje ainda é uma das cenas mais bonitas de sempre? *Snake Eater* é um jogo essencial e está cheio de momentos que seriam simplesmente impossíveis em títulos de outros criadores.

Infelizmente, outros aspectos não são tão impressionantes. Os jogos *Metal Gear* – ambos originalmente criados para a MSX – foram convertidos das suas actuais versões para telemóveis e são prova convincente de que os jogos retro devem permanecer no passado. A base da jogabilidade está praticamente intocada – a dinâmica de se esconder e ir à procura, o barulho de alerta "Reee!", as longas conversas em Codec –, mas Snake está reduzido a uma mancha e tudo é em 2D.

As missões Monkey Vs Ape são interessantes. É um prazer acertar em macaquinhos com um dardo tranquilizante ou deixá-los zonzos com uma granada de atordoamento, só que, mais uma vez, nada disto é a diversão a que estávamos habituados em *Metal Gear Solid*. A não ser que sejam um fã convicto de jogos japoneses, provavelmente vão acabar a perguntar-se porque é que os produtores não seguiram a via *Metal Gear Substance* e incluíram missões extra em realidade

Multiplayer

Já posso ser o Snake?

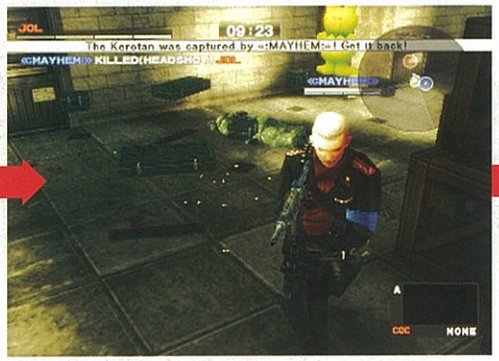
Arrastem-se até ao topo da escadaria online

Furtivo Jogar as missões Sneaking é o topo da dinâmica social online – começam por fazer confortavelmente parte do grupo, e de repente passam a ser Snake a agir a solo e toda a gente vos persegue.

Onde estás? Em busca de Snake? Procurem grupos de homens. Quando eles forem abatidos por alguém invisível, procurem o brilho da sua camuflagem, descarreguem a arma e fiquem com a glória.

Snake está vivo Jogar com Snake? A sua barra de energia é maior, por isso é tentador lutar com o inimigo – mas não. Sejam sorrateiros e vão conseguir chegar ao fim sem disparar uma única vez.

Deathmatch Em Deathmatch não existe uma opção para jogar com o barbudo, por isso têm poucas munições. Pela nossa experiência, a melhor táctica é correr de um lado para outro freneticamente.



Caça aos sapos As missões Capture são uma variação do clássico Capture the Flag, só que quando o sapo Kerotoan voltar à vossa base, têm de a defender durante 15 segundos para vencer.

Quebrar as regras Claro que nada disto é bom o suficiente para os veteranos do online, que já desenvolveram "Clubes de Combate" cujas regras só permitem facadas e murros.

Rankings Animal Ao fim de algumas horas a jogar, reparem que atingiram um dos rankings de animais. Por exemplo, Chicken é atribuído às pessoas que praticamente não mataram niguém.

Diz-me que animal és Escondam-se muito em caixas de cartão e recebem o título de Chameleon, enquanto quem tiver mais de dez cambalhotas num round ganha o tão cobiçado Flying Squirrel.

Raposa velha Acham-se jogadores de topo? Então ambicionem o Fox ou Foxhound – ambos têm no mínimo 15 horas de jogo, uma relação de assassinato/morte de 3:2 e entram para o top 200 de jogadores.

virtual. Esta edição inclui ainda um modo Boss Attack para desbloquear e o inevitável nível de dificuldade European Extreme, ainda que o vão jogar pouco.

Agora que está finalmente disponível em inglês, *Subsistence* parece-nos bastante mais atractivo do que a impenetrável versão japonesa. Se nunca jogaram *Snake Eater*, esta é a edição obrigatória de um jogo fantástico, que recomendamos sem qualquer hesitação. Se já passaram por Pain, Sorrow e Fury, por certo já viram o trailer diversas vezes e estão ansiosos por *MGS4*, mas o material inédito aqui disponível vai manter-vos entretidos até lá.

Só nos resta deixar um último conselho: se tiverem de enfrentar um homem armado que espalha revistas indecentes por todo o lado, o melhor plano é jogar com Raikov. É que Raikov é imune à sedução feminina. Kojima é mesmo um génio muito perverso e nós adoramos isso!

PSM3 Veredicto

***Metal Gear: Subsistence* contém...**
Homens nus | Excelente online | Horas de considerações filosóficas| Macacos

Em resumo Um dos melhores jogos de sempre, com uma enorme selecção de excelentes opções online.

93

Editora SCEE | **Produtora** Guerrilla
Preço € 49,99 | **Lançamento** Novembro
Multiplayer 2-6 jogadores

"Esqueçam Killzone na PS3. A série chegou à PSP para ficar"

Ferramentas

Alto Calibre

Veículos e armas para utilizar em *Liberation*

Blindado do futuro O tanque é um dos veículos que mais gozo dá utilizar, e também um dos mais fortes.

Passeio pelos pântanos Pilotar um hovercraft armado de canhão e metralhadora é outra opção.

A jacto Este *jetpack* agradou-nos bastante, possibilitando voar por cima de obstáculos.

Camaradas de armas Os nossos companheiros são uma arma potente quando utilizados com eficácia.

À queima-roupa A caçadeira é das ferramentas mais poderosas do jogo, mas é preciso atacar de perto.

De longe A metralhadora ISA é adequada para tiroteios onde os inimigos se encontram distanciados.

Sob fogo É necessária alguma sorte e muita habilidade para sobreviver a situações de desvantagem numérica em campo aberto.

Killzone: Liberation

A Guerrilla faz da PSP o seu novo campo de batalha

DETALHES

- Continuação do enredo de *Killzone*? ☑
- Jogabilidade tensa e intuitiva? ☑
- Dificuldade exagerada e frustração ocasional? ☑
- Adequado a curtas sessões de jogo? ☒

Se afirmarmos que o género da acção tem tido problemas em vingar na PSP, poucas serão as vozes de discórdia que se levantarão. Na verdade, exceptuando *Syphon Filter: Dark Mirror* e, num plano mais alargado, *GTA: Liberty City Stories*, poucos foram os títulos desta índole que conseguiram encontrar um lar na portátil da Sony. A razão de ser de tudo isto explica-se em parte com as várias conversões defeituosas de títulos que tiveram origem na PS2.

Regresso ao planeta Vekta

Assim, não pudemos deixar de assentir em sinal de aprovação quando descobrimos que a incursão de *Killzone* na PSP não passaria por um FPS, mas antes por um título que – pasme-se! – seria criado tendo em conta os pontos fortes e fracos da PSP. Desta forma, a câmara saltou para uma perspectiva isómetrica na terceira pessoa, acompanhando os movimentos da nossa personagem com uma enorme eficácia (mas pecando ocasionalmente através de um ligeiro atraso quando nos aproximamos das orlas do ecrã). Este é um ponto de vista soberbo para utilizar no ecrã panorâmico da portátil e que em *Liberation* funciona maravilhosamente. É certo que é impossível rodar a perspectiva ou até mesmo aproximá-la da acção, mas verdade seja dita que muito raramente sentimos necessidade de proceder a qualquer uma destas manobras, até porque o ritmo de

Intenso

Planeta em guerra!

Algumas considerações a levar em conta

Rico amigo Rico é uma das personagens do primeiro *Killzone* que nos acompanha. A outra é a agente furtiva Luger.

Sob comando Para activar o sistema de ordens pressiona-se cima no D-Pad e de seguida selecciona-se os pontos para onde os nossos camaradas se devem mover. Nada mais fácil.

Pesadelo Helghast Uma arma fixa sob controlo do inimigo é uma visão temível. Felizmente, podemos virar o feitiço contra o feiticeiro.

Desafios No final de cada uma das quatro campanhas desbloqueamos pequenos desafios organizados por medalhas de ouro, prata e bronze.

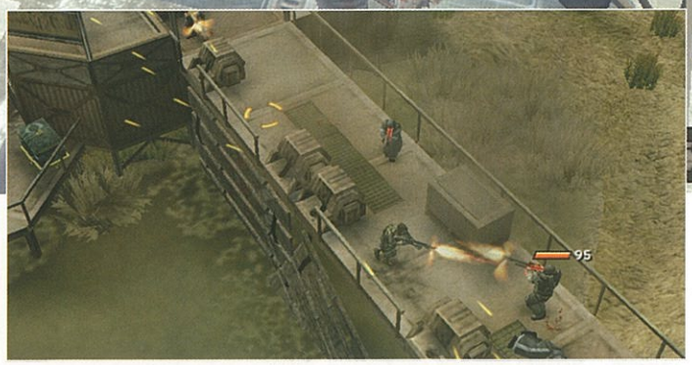
jogo é demasiado tenso para pensarmos em tais "frivolidades".

A jogabilidade assume um forte pendor táctico, sendo necessário saltar para a batalha dando uso a um pensamento estratégico na hora de carregar no gatilho. Utilizar os vários obstáculos presentes no cenário como pontos de abrigo para logo de seguida disparar algumas rajadas de ocasião é uma mecânica que se entranha passados poucos minutos de jogo.

O sistema de mira é outro ponto intuitivo em *Liberation*, bastando apontar a arma na direcção geral de um inimigo para que a mira se fixe no mesmo, caso nenhuma barreira surja na linha de fogo. Mas não é um *lock-on* propriamente dito, até porque facilmente o adversário se esquiva do perigo. O lançamento de granadas é outra mecânica altamente acessível, bastando pressionar o ◎ para activar o arco de projecção. Se algum inimigo se encontrar dentro do alcance do braço da personagem, a mira fixa o lançamento e de seguida é só uma questão de voltar a pressionar o mesmo botão. Em suma, tudo muito acessível, numa tentativa bem sucedida de fazer da jogabilidade um aliado na guerra contra os Helghast. E ainda bem, pois estes são dos inimigos mais inteligentes que já tivemos a oportunidade de defrontar em qualquer plataforma. A sua luta pela

Táctica Habituem-se a agacharem-se antes de disparar; tornam-se um alvo menos vulnerável.

Homem de ferro O combate contra este *boss* metálico é um dos pontos mais tensos do jogo.



autopreservação é extraordinária, fugindo do raio de alcance das granadas, abrigando-se quando em perigo de vida, investindo ferozmente em superioridade numérica, aproveitando os componentes explosivos espalhados pelo cenário para causar danos... são vários os exemplos que tornam a jogabilidade intuitiva ainda mais relevante.

Na verdade, talvez seja aqui que a Guerrilla tenha dado o seu maior passo em falso. O nível de exigência é muito elevado, por vezes até demasiado, existindo picos de dificuldade (mesmo no nível de dificuldade média) causados em especial pelo modelo de danos extremamente exigente dos inimigos, que por vezes requerem mais do que um carregador de metralhadora ou vários cartuchos de caçadeira para tombarem. Deste modo, são várias as ocasiões em que o divertimento pode dar lugar à frustração. Tudo isto torna mais perigoso o facto de o jogo apenas gravar o nosso progresso de forma definitiva no final de cada nível, apesar de existirem *checkpoints* em certos pontos das missões. Sendo assim, *Liberation* não é um título de todo adequado para curtas sessões de jogo.

Começar pelo fim

Ao longo da aventura, que se inicia breves horas após o final de *Killzone* na PS2 (embora não seja necessário ter jogado este para perceber os acontecimentos de *Liberation*), controlamos Jan Templar, uma das personagens centrais do título original. Templar tem como missão dispersar certos grupos dissidentes dos Helghast, comandados pelo General Metrac, que ameaçam armar um contra-ataque que deitará por terra todos os esforços empreendidos pelos heróis no primeiro jogo. Mas nem sempre lutamos sozinhos, já que são várias as situações em que somos acompanhados por um camarada de armas a quem podemos atribuir uma série de ordens básicas, mas muito eficazes.

A este panorama extremamente positivo junta-se uma experiência multijogador de luxo, com vários modos competitivos disponíveis para seis jogadores e a possibilidade de usufruir da campanha de forma cooperativa com o auxílio de um amigo. A Guerrilla fala ainda da disponibilização de conteúdos de forma frequente, estando desde já prometido um capítulo completo. Não podemos terminar sem mencionar a componente técnica, que mostra um quadro gráfico impecável e muito detalhado, sem problemas de maior também no campo do som.

Feitas as contas, chegamos facilmente à conclusão de que *Killzone: Liberation* é um dos melhores títulos de PSP que podemos encontrar. Ficamos quase com a ideia de que a Sony "encomendou" à Guerrilla um título que exemplificasse o que de melhor a sua consola portátil pode oferecer em termos de jogabilidade e suporte online, calando mais uma vez as vozes que faziam da PSP uma mera máquina receptora de versões recicladas da 128 bits. Esqueçam *Killzone* na PS3 por enquanto; a série chegou à PSP e veio para ficar.

Em busca de bónus Procurem as malas espalhadas pelos níveis para desbloquearem armas e habilidades para a personagem durante a campanha a solo. Acreditem: vão precisar delas!

Ponto Alto

"Rechaçar um ataque Helghast com a ajuda de um camarada"

PSM3 Veredicto

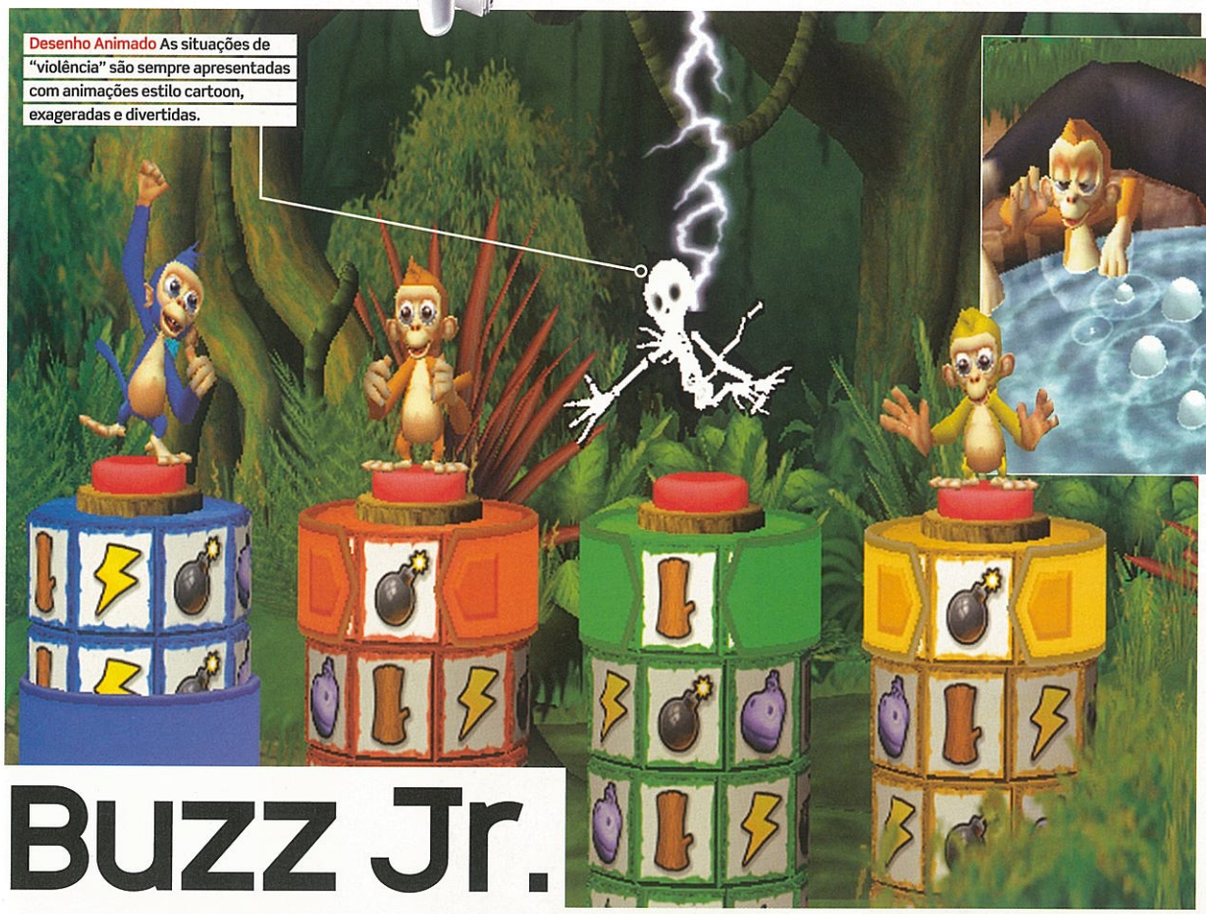
***Killzone: Liberation* contém...**
Jogabilidade tensa | Soberbo sistema de câmara inteligente | Componente multijogador

Em resumo Jogabilidade tensa e muito intuitiva na terceira pessoa que mostra do que melhor a PSP é capaz.

85

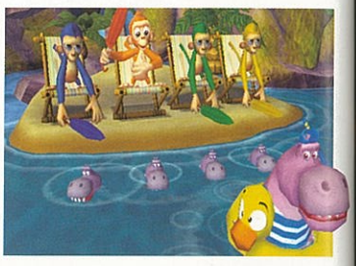
PS2

Editora Sony | **Produtora** Magenta Software
Preço € 59,99/ € 39,99 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer 1-4 jogadores



Desenho Animado As situações de "violência" são sempre apresentadas com animações estilo cartoon, exageradas e divertidas.

Sem que o papá veja Soltar gases numa banheira é o conceito de um dos minijogos.



Buzz Jr. Festa na Selva

Os meninos à volta da PlayStation...

O apelo dos *Buzz* "normais" (aqueles que vos colocam no centro de um programa de *quiz*) passa muito pela acessibilidade dos comandos. A Sony parece ter percebido que estes tinham mais potencial do que a mera selecção de respostas e criou um título que tem por público-alvo as crianças, se bem que os adultos podem juntar-se à festa (na selva) sem se preocuparem com o aborrecimento.

A localização integral para português, que se manifesta não só em textos mas também em vozes na língua lusa que acompanham todas as fases de jogo – incluindo a selecção das opções no menu – garante que não ficam de fora os menos versados numa língua estrangeira e nem mesmo os que só agora começam a aprender a ler. O trabalho realizado neste campo tem o selo de qualidade da Sony e apresenta-se um exemplo a seguir, como aliás já acontecia com o primeiro *Buzz*.

Dado que as campainhas do jogo são bem menos intimidantes que um Dual Shock, apresentando somente quatro botões coloridos e a grande calota vermelha (mesmo a pedir que a pressionem), a interface com o jogo é facilitada. Os minijogos que compõem *Festa Na Selva* levam isso em atenção e, para além de terem objectivos de compreensão quase imediata, recorrem ao esquema de cores do comando para interagir com os macacos e cenário.

Grandes macacadas

Os minijogos repetem-se entre si, mas ainda assim garantem variedade suficiente para um jogo desta natureza. Alguns são totalmente aleatórios, sendo uma questão de sorte se escolhem o caixote com a bigorna ou aquele donde cai uma deliciosa banana. Porém, a maioria é concebida de forma a incentivar a competitividade, colocando-nos em situações em que é preciso "tramar" o companheiro do lado para ganhar vantagem na pontuação. Podem ter uma bomba na mão que precisam de passar a um dos adversários, ganhar o poder de electrocutar outro dos macacos, destruir as plataformas onde se encontram equilibrados ou definir a liderança de uma fila indiana que escorrega por um tronco em direcção a um perigo estrategicamente posicionado. E porque não querem estar sempre a escolher o mesmo adversário, é preciso três ou quatro jogadores para tirar partido do jogo.

O grafismo é colorido e as animações deliciosas garantem que o humor fácil – trata-se afinal de um jogo direccionado para as crianças – diverte também os graúdos quando são apresentadas situações como hipopótamos disfarçados ou macaquinhos a rebolar de riso face ao infortúnio de um adversário.

Um título delirante para entreter os mais novos e bem concebido em todos os aspectos para esta faixa etária.

O meu macaco **Têm vários acessórios e roupas para personalizarem o macaco com trajes divertidos, podendo desbloquear mais no modo a solo.**

PSM3 Veredicto

***Buzz! Júnior Festa Na Selva* contém...**
Macacos | Humor eficaz para "juniores" | Vozes em português | 40 minijogos | Hipopótamos

Em resumo É uma excelente proposta para os mais novos, mas tem mesmo de ser jogado em *multiplayer*.

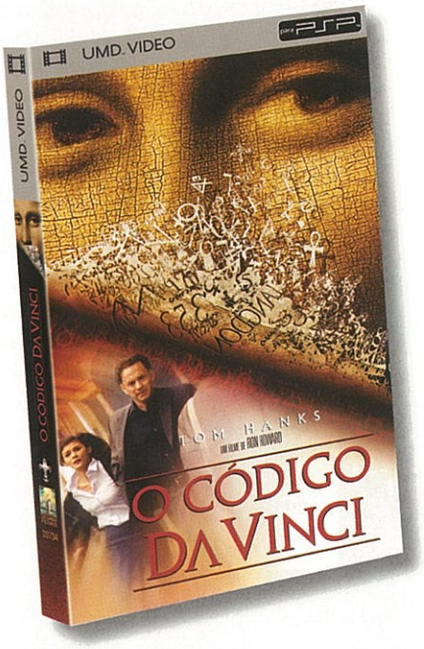
84

O CÓDIGO DA VINCI

EM FILME PARA PSP

GANHE

10 FILMES PARA PSP DE "O CÓDIGO DA VINCI"



Realizado por Ron Howard, produzido por Brian Grazer e com o argumento de Akiva Goldsman, a equipa vencedora dos Oscars® por "Uma Mente Brilhante", chega a adaptação cinematográfica do romance de Dan Brown, "O Código Da Vinci", protagonizado pelo vencedor de dois Oscars® Tom Hanks, Audrey Tautou, Ian McKellen, Alfred Molina, Paul Bettany e Jean Reno.

"O Código Da Vinci" é um thriller sobre a investigação de um misterioso homicídio que vai pôr a descoberto um dos maiores segredos da história da Humanidade.

O êxito deste filme chega depois do espectacular fenómeno do livro de Dan Brown, "O Código Da Vinci". Traduzido em 44 idiomas, vendeu 500 mil exemplares em Portugal e mais de 45 milhões nos E.U.A.

À VENDA A 25 DE OUTUBRO

É FÁCIL PARTICIPAR!

Envie um SMS com 20547 para o número 4111.
Custo de cada SMS: 1 euro (IVA incluído)

O PASSATEMPO DECORRE ATÉ 10 DE NOVEMBRO

© 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. Reservados Todos os Direitos.

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es).
O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos.
Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com.
O(s) vencedor(es) terão de enviar o seu nome , morada e código postal completos para o email: psm@smartcodes.pt , com o assunto: Passatempo "código"(o número que enviou) "nº de telemóvel com que participou" sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo.
Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

PS2

Editora Koei | **Produtora** Koei
Preço N/D | **Lançamento** Outubro
Multiplayer Não disponível

Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny

Um bom RPG destinado a passar despercebido

A *Atelier Iris 2* é o sétimo jogo de uma série de RPG que data de 1997 e segue a história de dois órfãos que se dedicaram a tentar – como sempre – a travar o mal que ameaça apoderar-se do seu mundo, desta vez com a ajuda de uma espada que fala que eles arrancaram de uma rocha. O que se segue é um *role playing game* retro que faz lembrar bastante o excelente *Disgaea: Hour of Darkness*. No entanto, embora não tenha a mesma profundidade nem ofereça o mesmo tipo de desafio de *Disgaea*, é uma aventura agradável recheada de personagens originais e de humor japonês.

Durante a maior parte do jogo vão controlar Felt enquanto ele anda de um lado para o outro a consertar as máquinas que vão devolver a normalidade à sua terra-natal Eden. A irmã de Felt chama-se Viese e também é uma personagem jogável. Aliás, durante a vossa incursão ser-vos-á pedido que alternem entre os dois de modo a recolher e construir itens que a outra personagem depois usará. As secções dedicadas a Viese envolvem alquimia, o que basicamente corresponde a procurar coisas e misturá-las para criar novos itens, mas no fundo a vossa acção não vai muito mais além de fazer recados. E se fosse isso que quisessem, ajudariam na lida da casa e não estariam a jogar jogos o dia inteiro, certo?

Ataque interrompido

As secções de Felt assemelham-se mais a jogos do tipo *Final Fantasy*: explorar várias terras, encontrar personagens loucas e envolver-se em muitas batalhas por turnos. A Koei introduziu um novo sistema de combate nesta sequela, que permite ao jogador interromper os ataques da IA e formar combos desencadeadas a partir deste movimento defensivo. A produtora chama-lhe "break mode" e com ele é possível travar a sequência dos ataques dos inimigos e criar séries de movimentos para lhes infligir enormes danos. É um sistema interessante, mas acaba por se revelar desnecessário, já que as batalhas são tão fáceis de ultrapassar que raramente pensam nelas do ponto de vista táctico. É um desperdício de uma excelente ideia.

Os gráficos da velha guarda de *Atelier* e a sua atmosfera muito própria podem até ser do vosso agrado, mas parece-nos já um RPG de última colheita na PS2. É familiar e intuitivo, com uma agradável abordagem retro ao género e, embora não esteja ao nível de *Disgaea*, também não é um desastre. E isso já vale que lhe dêem uma oportunidade...

Poe e Viese

O elfo Poe é a personagem mais interessante do jogo. Obcecado com Viese, a relação entre os dois é como a de Peter Pan e Wendy... mas não tão saudável.

PSM3 Veredicto

***Atelier Iris 2: The Azoth Of Destiny* contém...**
Espadas falantes | Um rapaz chamado Felt
Novo sistema de combate | RPG retro | Alquimia

Em resumo Não exige muito da PS2, mas não deixa de ser uma aventura cativante.

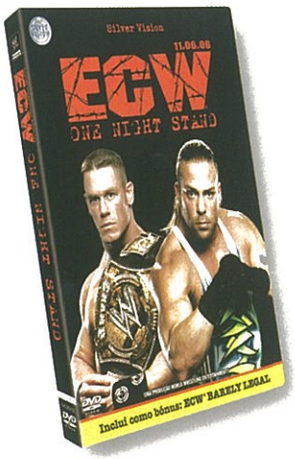
72

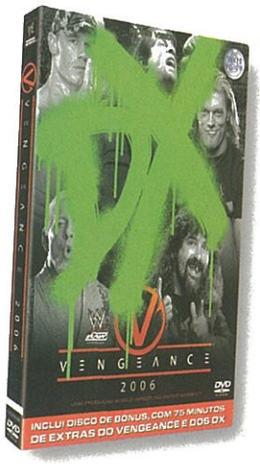
Em Movimento
Eis o 'Break Mode' em acção, retirado de uma sequência em que Felt combate com o que parece ser um par de nabos andantes. Embora seja uma excelente mais-valia para um sistema de combate que de si já era consistente, a maior parte das lutas são demasiado fáceis para precisarem de o usar, por isso torna-se mais ou menos desnecessário.

A REVISTA DE JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS

GANHA

10 dvd
ECW: One night stand
+ 10 dvd
Vengeance 2006

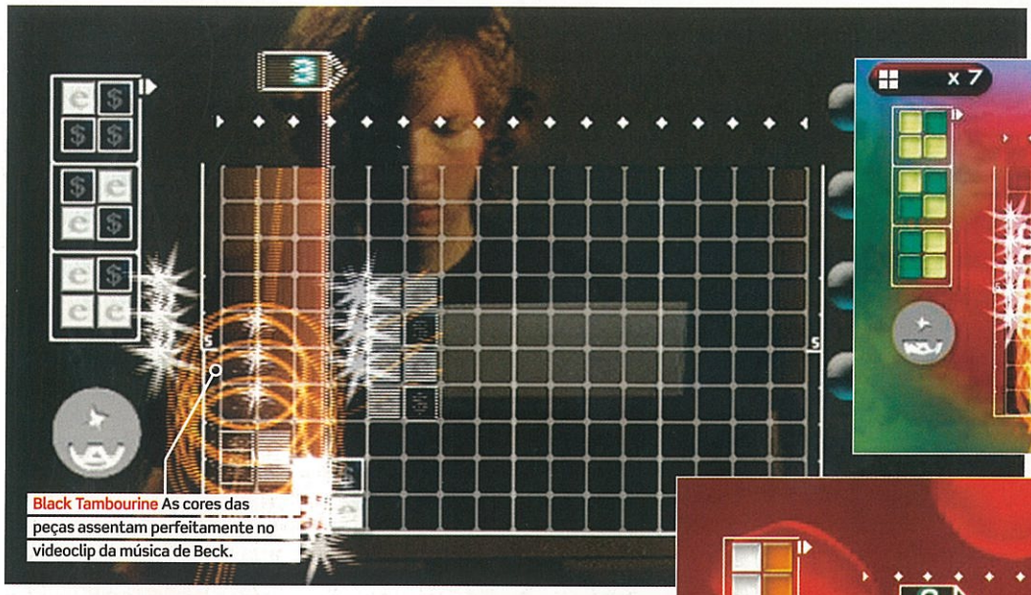




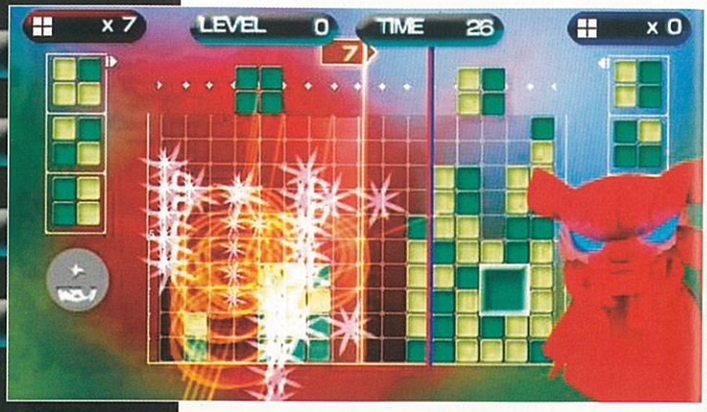
MAXI consolas

NAS BANCAS DIA 1 DE CADA MÊS

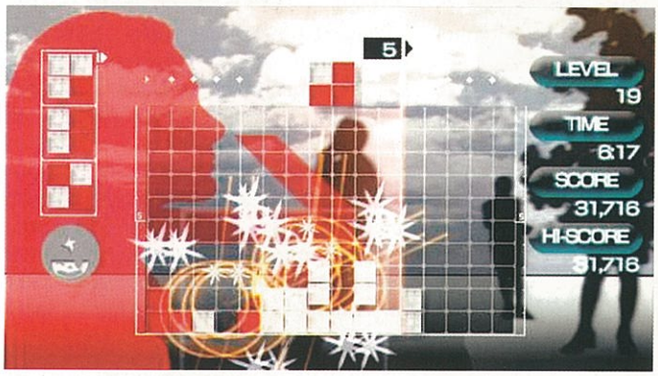
Editora Buena Vista Games | **Produtora** Q Entertainment
Preço € 34,99 | **Lançamento** 17 Novembro
Multiplayer 1-2

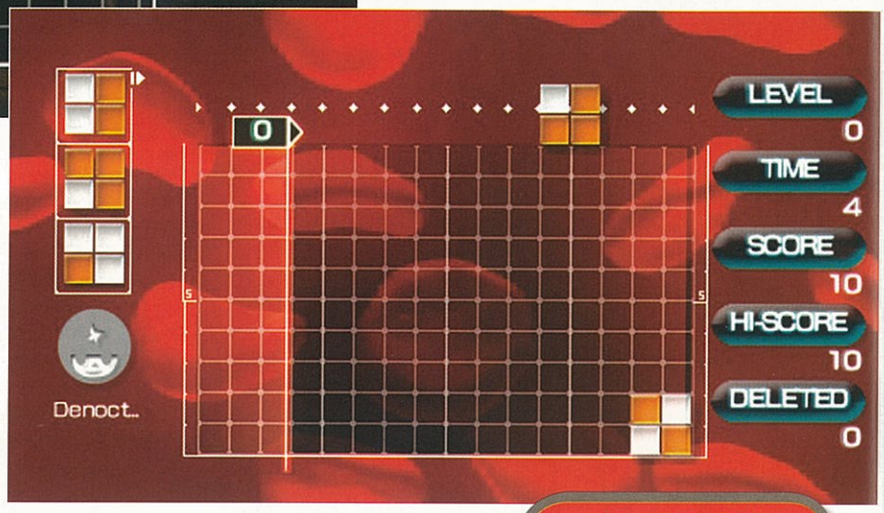


Black Tambourine As cores das peças assentam perfeitamente no videoclip da música de Beck.



Duelos Podemos participar em duelos contra outro jogador ou no modos Vs. CPU, onde podemos debloquear novas *skins* e personagens.





Lumines II

Blocos coloridos voltam a tomar conta da nossa mente

PSM3 RECOMENDA

DETALHES

- Quadrados coloridos a cairem do céu? ✓
- Videoclips de artistas famosos? ✓
- Possibilidade de nos armarmos em DJ? ✓
- Um jogo para relaxar os dedos? ✗

Lumines continua a ser um dos nossos jogos favoritos da PSP. Se à primeira vista pode parecer apenas mais um jogo de puzzle com inspiração em *Tetris*, após alguns minutos torna-se claro que este é um dos títulos mais interessantes (e porque não inovadores) do clássico género. E se o original era brilhante, misturando pequenos quadrados coloridos com sons e ritmos musicais, *Lumines II* é um verdadeiro produto multimédia em forma de jogo, que nos deixa agarrados à portátil.

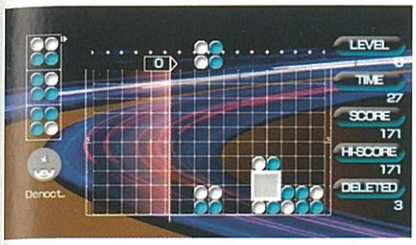
A mecânica continua essencialmente a mesma. Quadrados caem do céu, compostos por outros quadrados de duas cores, e o nosso trabalho é juntar grupos de quatro da mesma cor e limpar o cenário. Mas isto só acontece quando uma linha vertical varre o ecrã, o que envolve um certo timing se queremos fazer combos maiores. Movimentar as peças origina um som, assim como quando as peças rebentam. As combos maiores, por sua vez, dão lugar a sons diferentes. Ainda temos peças "bomba" que rebentam com todas as outras da mesma cor a que estiverem ligadas. Tudo em interacção com a *skin* e a música do nível que estamos a jogar. A motivação aqui, para além da pontuação, é ir desbloqueando novas *skins* e músicas. Como a jogabilidade se mostrou excelente no primeiro jogo, foi precisamente em tudo o resto que acontece no ecrã que *Lumines II* inovou.

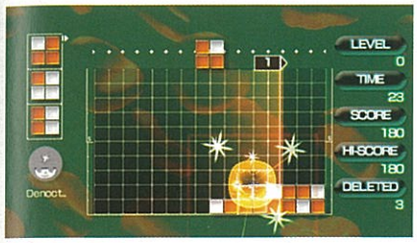
Festival multimédia

As *skins* surgem agora com fundos em 3D ou em *streaming* de vídeo, repletos de efeitos e animações que, por norma, estão em consonância com a música. E aqui surge outra novidade. *Lumines II* vem acompanhado de algumas músicas licenciadas, com direito ao respectivo videoclip a passar no fundo. Da lista fazem parte vídeos de Beck, Black Eyed Peas, Chemical Brothers, Fatboy Slim, The Go! Team, Gwen Stefani, Hoobastank, Junior Senior, Missy Elliott e New Order. O efeito é agradável, apesar de resultar melhor em alguns vídeos. É o caso de *Black Tambourine* de Beck, onde as cores das peças parecem ter uma integração excelente com o vídeo. É claro que muitas das vezes, quase nem nos damos conta das imagens que passam em fundo, tal é o nosso estado de concentração. Mas quando nos capta o olhar, não deixa de ser excelente. Até porque os sons que produzimos com as nossas combos resultam bastante bem com as músicas licenciadas (e não só).

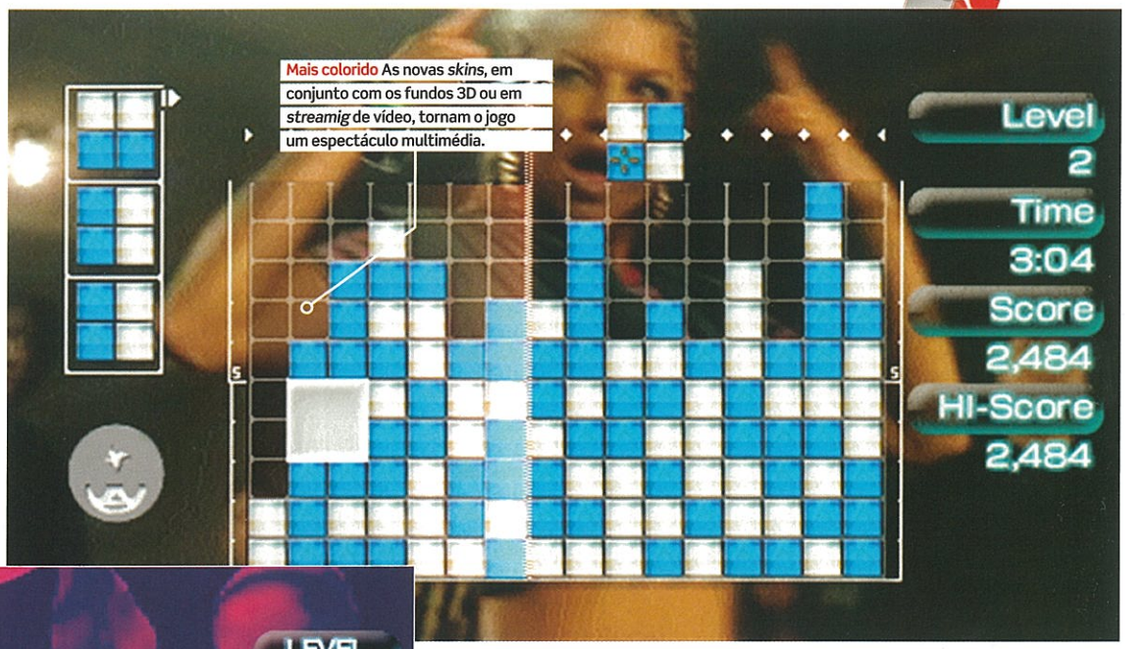
É certo que todo este aspecto multimédia mais complexo do que o anterior origina algumas paragens ocasionais nas transições entre *skins*, mas pouco belisca a qualidade de *Lumines II*.

Para além de tudo isto, a Q! Entertainment ainda incluiu uma série de modos bastante interessantes. O Challenge Mode encontra-se agora seccionado em três classes (A, B e S), cada uma representando o seu grau de dificuldade e com um conjunto de *skins* específico. O Skin Edit Mode permite criar *playlists* com as

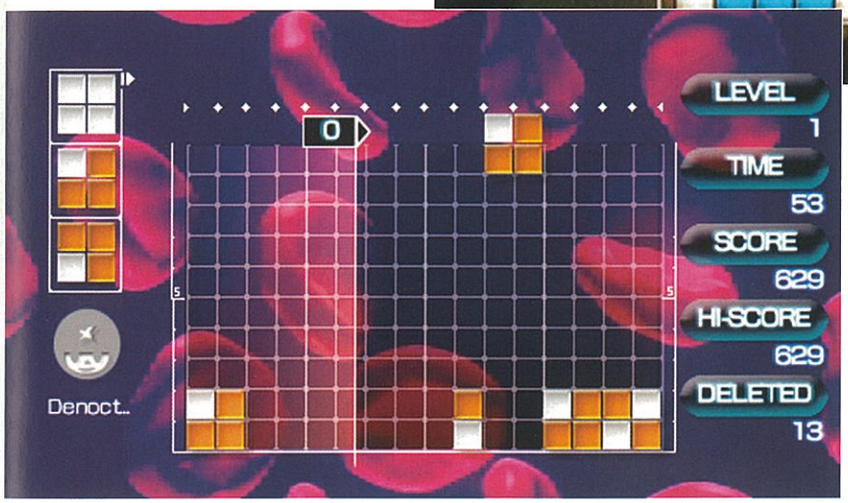


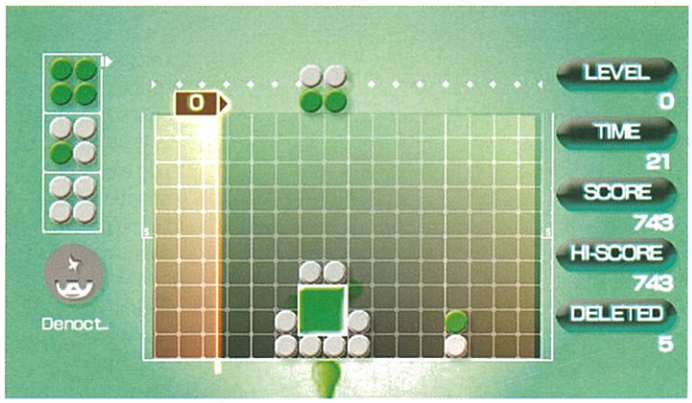


Sempre ao ritmo A linha vertical que percorre o ecrã limpa as peças. Fazer grandes combos requer algum timing.



Mais colorido As novas *skins*, em conjunto com os fundos 3D ou em *streamig* de vídeo, tornam o jogo um espectáculo multimédia.





skins desbloqueadas, seja no Challenge mode ou no vs. CPU Mode, também presente nesta secção. Este último dá direito ainda a ganhar novos avatares que, nesta edição de *Lumines*, são muito mais animados que no original. Para além dos regressados modos Time Attack e Puzzle, temos ainda o Mission Mode (uma variante do anterior). Nas restantes opções temos uma base de dados com as nossas prestações, a demo de Every Extended Extra, os excelentes duelos Ad Hoc contra outro jogador e a possibilidade de trocar dados com outras PSP. Não nos foi possível experimentar esta função, mas deve passar pela partilha de *playlists*. No entanto, a opção mais curiosa é o Song Editor, uma espécie de sintetizador portátil, onde podemos alterar quatro músicas do jogo ou fazer uma de raiz. Não é muito intuitivo, mas assim que se aprende o básico, é inevitável criar um par delas para depois experimentar uma *skin* com a nossa própria música.

Lumines II voltou a fazer-nos sonhar com blocos coloridos e a ter dores nos dedos. Não sabemos se é saudável, mas é suficiente para garantir que o vício está de volta em doses ainda maiores que o original.

O criador

A mente por detrás de *Lumines* é Tetsuya Mizuguchi, criador dos aclamados *Rez* e *Space Channel 5*. O homem tem uma grande paixão pela música.

Ponto Alto

PSM3 Veredicto

***Lumines II* contém...**
Videos de artistas de renome | Um sintetizador portátil | Skins e fundos em 3D

Em resumo Um conceito de puzzles brilhante que nesta sequela está ainda melhor concretizado.

90

Editora EA | **Produtora** EA
Preço € 45,95 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer Não disponível

The Godfather

Vou fazer-te uma oferta que não podes recusar

Quem quer um jogo de conquista de territórios através de cartas, a PSP não é provavelmente o primeiro local onde vai procurar. Mas a versão portátil de *Godfather* é um jogo de conquista de territórios através de cartas, ainda que inclua tiroteios. Não querendo pôr em causa a validade da ideia (*Metal Gear Ac!d* também era um jogo de carta), a verdade é que a execução não é a melhor.

Apesar do exemplo de *GTA: LCS*, que conseguiu enfiar uma cidade inteira de exploração livre na PSP sem grande esforço, *The Godfather* nem sequer tentou fazer o mesmo. Todas as secções de condução do jogo de PS2 desapareceram, e com elas os divertidos roubos de carros que interligavam as missões. O que resta são dois tipos de tarefas lineares; uma faz o enredo avançar (proteger o Don no hospital, assassinar McCluskey, por exemplo), tal como na PS2, e a outra – a componente de estratégia – envolve extorquir negócios e tomar territórios a gangs rivais.

Uma boa cartada

O problema é que lhe falta profundidade. Recebem um naipe de cartas, que vos dá a oportunidade de promover os vossos capangas, por exemplo, ou roubar uma quantia limitada de dinheiro a um gang rival. A seguir passam ao ecrã do mapa e jogam as cartas numa tentativa de extorquir um negócio ou roubar um território a outra família. É estranho e não funciona através de um complexo sistema de estatísticas e pontos, como devia. Pelo contrário, limitam-se a andar pela cidade com uma arma a matar pessoas. É certo que quanto mais poderosos forem os gangs rivais, mais difíceis se tornam as missões, mas ficamos com a sensação de que o elemento de estratégia é descurado. No fundo, este é um método alternativo de ir do ponto A ao ponto B, uma vez que o elemento de exploração livre pela cidade não foi transposto para a PSP. Mas o resultado é muito menos divertido do que acelerar pela cidade num carro potente e atropelar as pessoas. Tentem afastar-se da zona de uma missão, ainda que acidentalmente, e aparece um enorme aviso no ecrã da consola a dizer-vos para não o fazerem.

E o que dizer da acção? É bastante fiel à do jogo original, ainda que prejudicada pelo facto de não haver controlos da câmara, por isso não podem olhar em volta convenientemente e detectar os movimentos dos inimigos. O jogo é minimamente consistente e consegue ser divertido a espaços, mas ao deixar de lado toda a componente de exploração livre torna-se algo vazio e fragmentado, e os elemetos de estratégia nada fazem para compensar esta falha.

Ainda melhor **Este não seria um jogo de estratégia sem um sistema de *level up*, por isso saibam que podem aumentar a vossa saúde, velocidade, capacidade de luta e até o queixo.**

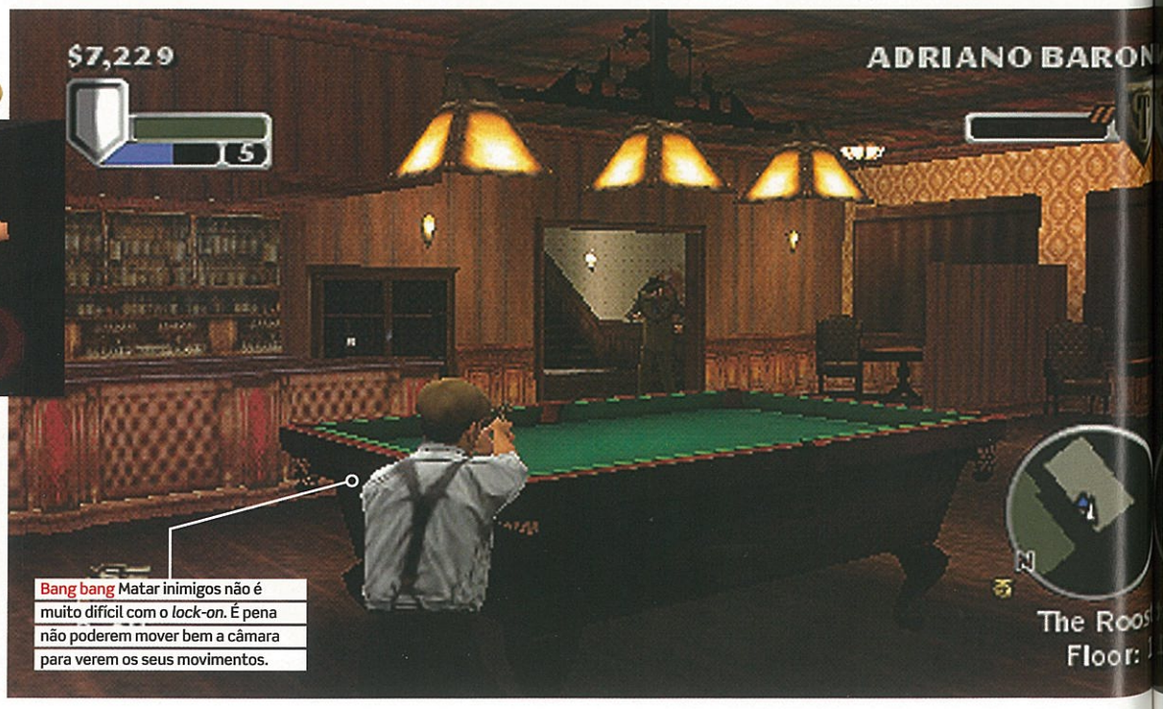
Cortem as cutscenes As *cutscenes* são tão boas como as de PS2, mas são muito longas e não podem passar à frente.

PSM3 Veredicto

***The Godfather* contém...**
Estratégia tipo Risco | Sem condução | Armas
Horas de *cutscenes* "obrigatórias"

Em resumo É *The Godfather*, mas mais pequeno, linear e manchado por um fraco elemento de estratégia.

55



Bang bang Matar inimigos não é muito difícil com o *lock-on*. É pena não poderem mover bem a câmara para verem os seus movimentos.

O meu bairro Este é o mapa dos territórios. Invadam bairros de famílias rivais e façam deles propriedade dos Corleone.

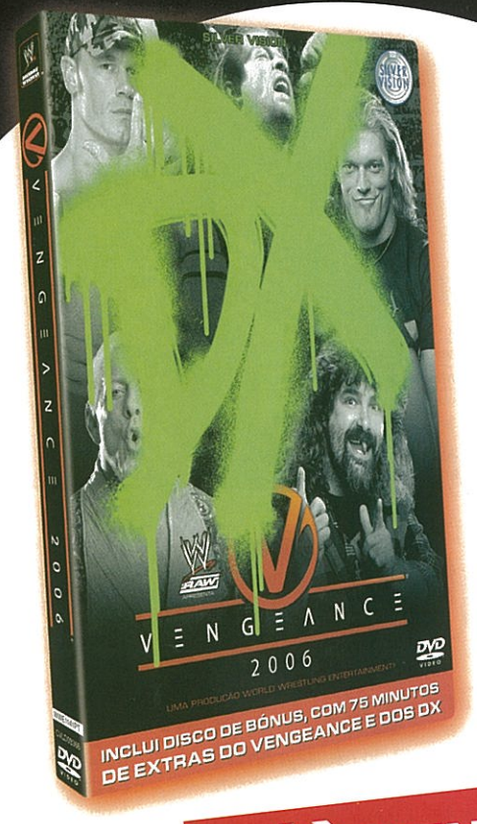
GANHE!

10 DVD Vengeance 2006

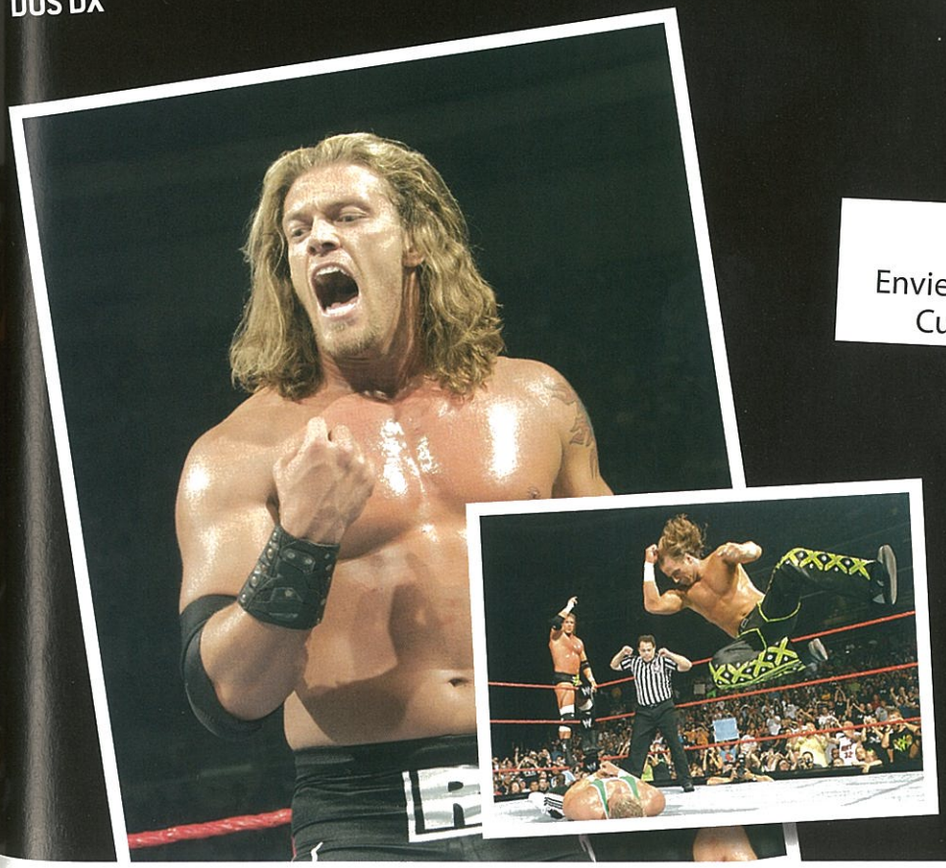
INCLUI OS COMBATES

D-GENERATION X VS. THE SPIRIT SQUAD
JOHN CENA VS. SABU
KANE VS. IMPOSTER KANE
ROB VAN DAM VS. EDGE
SHELTON BENJAMIN VS. CARLITO VS. JOHNNY NITRO
MICK FOLEY VS. RIC FLAIR
UMAGA VS. EUGENE
KURT ANGLE VS. RANDY ORTON

ESTA É UMA EDIÇÃO DE 2 DISCOS. INCLUI DISCO DE BÓNUS COM 75 MINUTOS DE EXTRAS DO VENGEANCE E DOS DX



JÁ À VENDA



É FÁCIL PARTICIPAR!

Envie um SMS com 20546 para o número 4111.
Custo de cada SMS: 1 euro (IVA incluído)

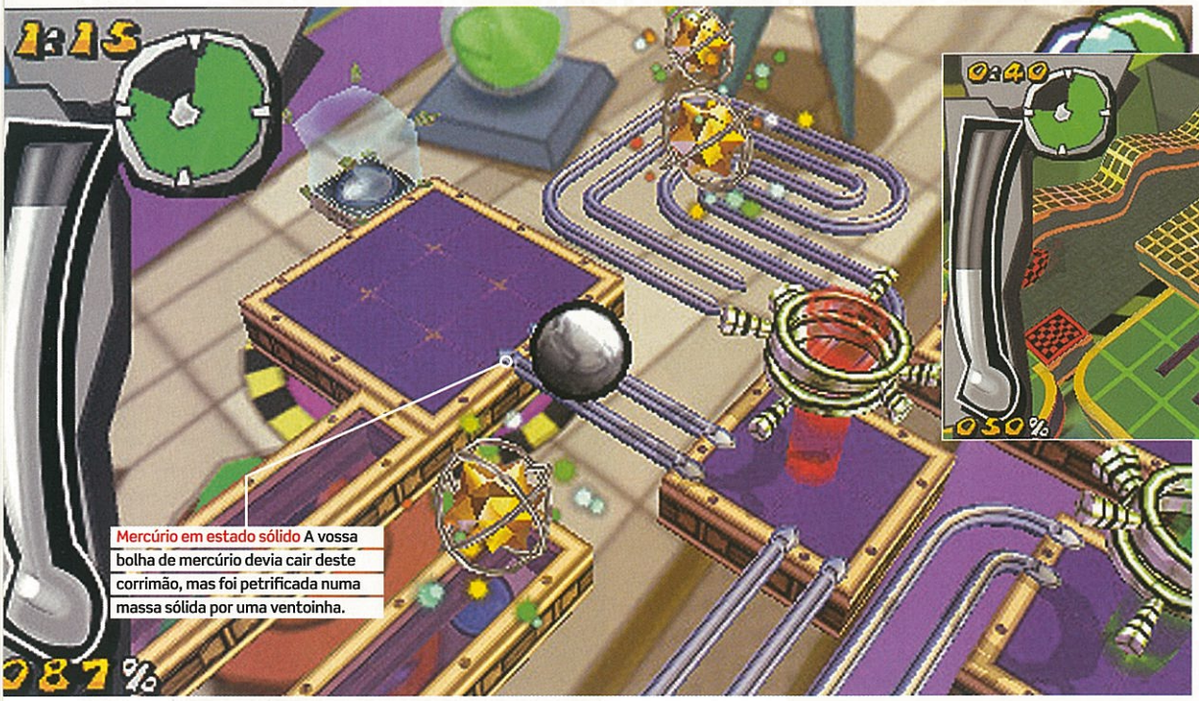
O PASSATEMPO DECORRE ATÉ 10 DE NOVEMBRO DE 2006

silvervision.co.uk

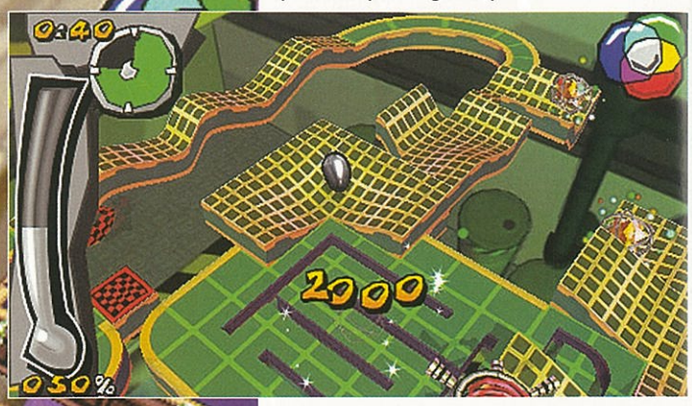
Os nomes de toda a programação da WWE, Superstars, imagens, parecenças e logótipos são de propriedade exclusiva da WWE. Todas as outras marcas registadas, nomes de produtos, nomes de empresa e logótipos são propriedade dos respectivos donos. ©2006 World Wrestling Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com. O(s) vencedor(es) terão de enviar o seu nome, morada e código postal completos para o email: psm@smartcodes.pt, com o assunto: Passatempo "código"(o número que enviou) "nº de telemóvel com que participou" sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

Editora Ignition | **Produtora** Ignition
Preço N/D | **Lançamento** Outubro
Multiplayer 1-2



Mercúrio em estado sólido A vossa bolha de mercúrio devia cair deste corrimão, mas foi petrificada numa massa sólida por uma ventoinha.



Percurso ondulante A bolha tem tendência a escorregar para fora de pisos irregulares, por isso tenham cuidado.

Mercury Meltdown

Por baixo de uma premissa invulgar está um jogo divertido

Embora o título não seja *Archer MacLean's Mercury Meltdown*, o nome do designer do primeiro jogo é a única coisa que *Mercury* perdeu. Em quase tudo o resto, este jogo de puzzles com bolhas de mercúrio foi ampliado e está ainda mais divertido.

Tal como no primeiro jogo, o objectivo é guiar a bolha de mercúrio líquido através de pistas cheias de obstáculos até à saída. Para isso terão de a separar, passar em sprays de tinta para mudar de cor e abrir portas, sempre tentado não perder uma grande porção de mercúrio. É que não vão controlar a bolha, mas sim mexer no cenário para o deslocar de um lado para o outro, o que significa que a chave do sucesso é um controlo preciso.

O primeiro aspecto de *Mercury Meltdown* que salta à vista é a renovação gráfica. Desapareceram os azuis escuros, os aços e os cinzentos que decoravam o jogo original, e no seu lugar está agora um visual em *cel shading* mais colorido que o livro de pinturas de uma criança. O resultado é espantoso e torna o jogo muito mais atractivo. No entanto, por vezes é tão colorido que se torna difícil de avaliar a profundidade – as camadas dos níveis parecem fundir-se e iludem-vos no sentido de guiar a bolha para o vazio em vez de a deixar cair num parapeito. Não acontece com frequência, mas é o suficiente para interromper a acção.

Bolha em estado líquido

Quanto ao jogo em si, é praticamente o mesmo, mas com novos obstáculos a barrar o trajecto da vossa bolha até local seguro. Há blocos de gelo que vos aceleram e secções pegajosas que vos abrandam; contem também com uma criatura chamada Stan presa num cubo, para cujo percurso podem deslizar para o obrigar a rebolar em várias direcções e chocar contra interruptores para abrir portas. Mais? Ventoinhas que transformam a vossa bolha numa bola sólida, permitindo-vos rebolar através de *rails* sem se derreterem para o espaço entre eles, e repulsores, que vos catapultam de volta ao sítio de onde vieram, quase sem controlo. Estes últimos são totalmente aleatórios num jogo que vive da precisão de minúsculos movimentos, mas as restantes novidades são mais-valias.

O jogo é realmente fantástico. Altamente divertido, tanto (senão mais) como o original, oferece-vos bastantes níveis que à primeira vista são de perder a cabeça. Mas, à medida que os vão experimentando, começam a fazer sentido, e têm sempre aquela compensadora sensação de vitória cada vez que completam um nível particularmente complicado. Se compraram o primeiro jogo, já viram tudo isto (menos o visual, que como já referimos, está renovado). Mas quem não conhece a série deveria experimentar este segundo título. É um dos grandes jogos de puzzles da PSP.

O mundo das bolhas Várias bolhas, quatro misturadores de cor, muitas portas... Por esta altura já ganharam bastante prática.

Multijogos

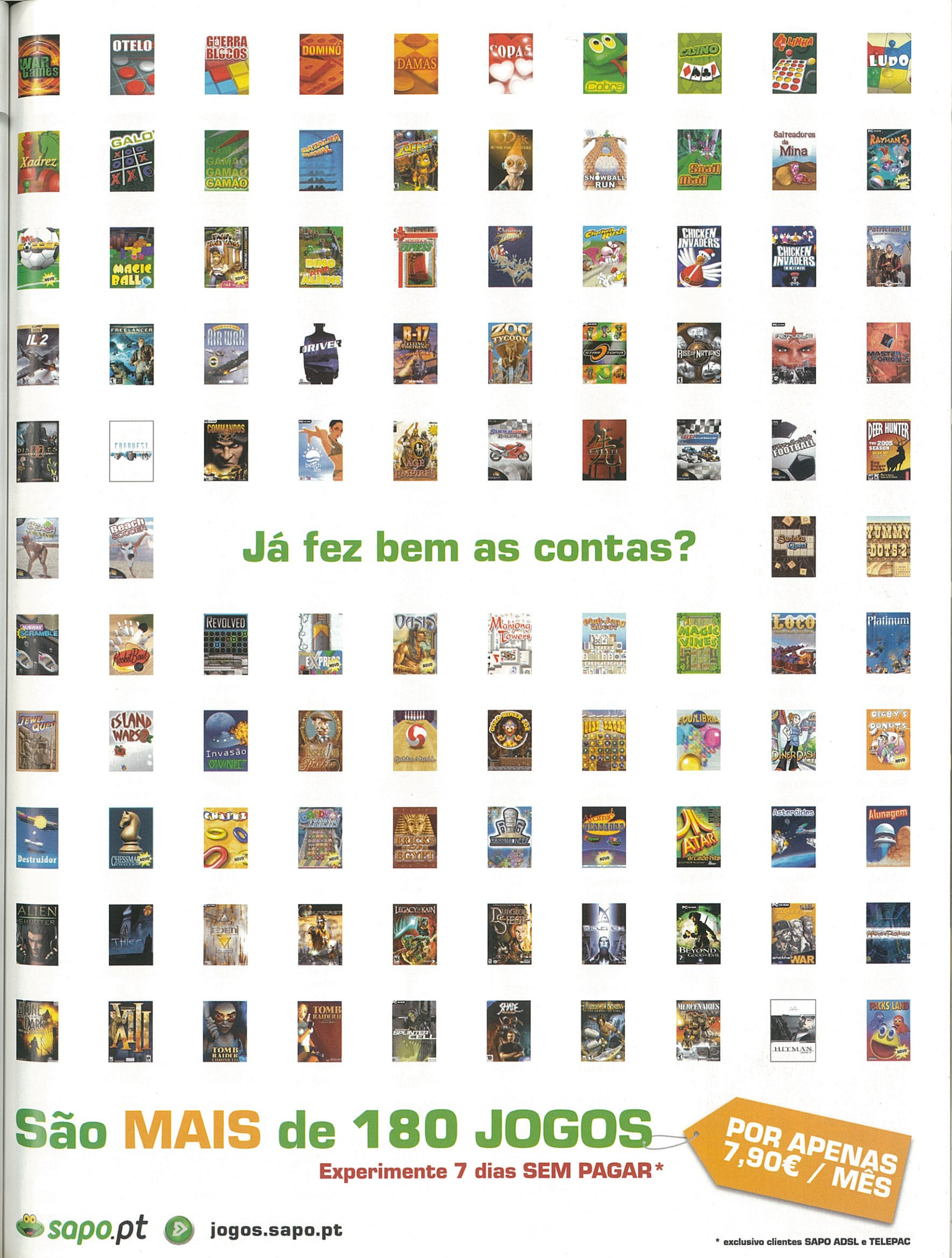
***Mercury* inclui cinco *party games multiplayer*, como Racing, Rodeo – equilibrem-se numa platforma estreita enquanto uma ventoinha vos tenta derrubar – e um clone de *Tetris*. Não são muito bons.**

PSM3 Veredicto

***Mercury Meltdown* contém...**
Metal líquido | Puzzles complicados
Minijogos fracos | Um tipo chamado Stan

Em resumo Mais um excelente jogo de puzzles para a PSP. Não é *LocoRoco* nem *Lumines*, mas dá para puxar pela cabeça.

82


Já fez bem as contas?
São MAIS de 180 JOGOS
Experimente 7 dias SEM PAGAR*
POR APENAS 7,90€ / MÊS
sapo.pt
jogos.sapo.pt
* exclusivo clientes SAPO ADSL e TELEPAC

A febre da bola O Mundial da Alemanha fez a Sony desenhar vários minijogos ao cuidado dos adeptos do desporto-rei.

Sony | PS2 | 8 de Novembro

EyeToy: Play Sports

O "mata-calorias" da Sony para o Natal

Pode até parecer que são todos iguais, mas os jogos da gama *EyeToy*, seja da Sega, da Konami ou da Sony, convencem sempre quando se está com a parentela e amigos. Poucos o conseguem com grandes grupos de jogadores. Foi a pensar na época festiva que se segue, acertada para tais ajuntamentos, que a Sony decidiu expandir não só o rol de minijogos – o maior num título *EyeToy* –, como o número de jogadores para até oito, no máximo. O resultado é intuitivo e bem engraçado.

Dedicado ao desporto, *Play Sports* concentra nada mais do que 101 minijogos de diversas modalidades. Há para todos os gostos: ténis, lutas de sumo, remo, surf, boxe, desportos de Inverno, badminton, dardos, desportos motorizados, basquetebol, basebol, golfe e, claro, futebol. Opções é o que não falta.

Se jogarem a sós, a progressão no jogo dá-se da seguinte maneira: uma partida de um qualquer desporto, dividida em missões (os minijogos), que, se bem sucedidos, dão a vitória. Por exemplo, num campo de golfe, cada tacada representa um minijogo. O objectivo, claro, é acertar no último buraco.

Intuitivo

De referir que a jogabilidade está mais apurada, pelo facto de a câmara parecer reconhecer melhor os movimentos. Por isso, ter espaço em casa continua essencial. Até porque se pensam jogar os modos multijogador convém tê-lo. De resto, é parecido aos predecessores, mas dedicado ao desporto. Quem já os tem, deve considerar a compra. Para os restantes, *Play Sports* fica muito bem na lista de presentes.

Veredicto

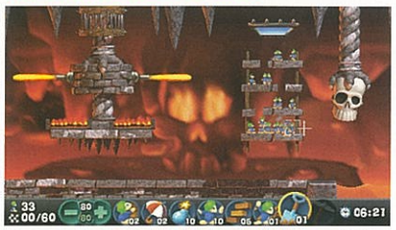
Entretenimento seguro para o Natal de 2006.

80

EyeToy: Lemmings

Sony | PS2 | Já disponível

O destino destas criaturas suicidas está literalmente nas vossas mãos



***EyeToy: Lemmings* é** provavelmente a ideia mais criativa para o EyeToy que conhecemos. Liguem a câmara à vossa PS2 e podem jogar vários níveis especialmente desenhados para esta nova versão. Levantem os braços para se protegerem de rochas que caem, agarrem os Lemmings com as mãos e levem-nos para local seguro, usem os braços como ponte ou guiem os pequenotes de uma ponta à outra do ecrã. Ao princípio estranha-se, mas é uma abordagem nova ao velho clássico.

No entanto, o jogo apresenta bastantes falhas. Andar da esquerda para a direita é uma tarefa que põe os Lemmings em perigo e tentar interagir com interruptores ou pedras amovíveis exige-vos que abanem os braços até o jogo "perceber" o que pretendem fazer. Juntamente com o jogo vem incluído o *Lemmings* original, com um fundo renovado em 3D para o distinguir do clássico. É divertido, mas o mais certo é que passem mais tempo com a nova versão, que é agradável, mas manchada por falhas técnicas.

64

Bubble Bobble Evolution

Rising Star | PSP | Já disponível

Às vezes a máxima "em equipa que ganha não se mexe" devia ser seguida à risca...

Muito diferente da configuração tradicional de *Bubble Bobble*, *Evolution* pelo menos tenta estar à altura do nome que carrega. Agora cada nível apresenta três ecrãs em vez de um, e uma jogabilidade bastante mais variada.

Além de prender inimigos em bolas, agora têm de fazer flutuar peças de puzzle através das três áreas e rebentar bolinhas para activar interruptores. Mas a acção rapidamente se torna repetitiva.

Os puzzles baseados em itens ainda dão alguma profundidade à jogabilidade acéfala – uma semente, por exemplo, precisa de flutuar na corrente de ar certa através de uma série de buracos entre as três áreas. Procurem uma flor, larguem-lhe em cima uma semente e rebentem uma bolha de água para fazer crescer uma planta, o que vos ajuda a chegar ao próximo interruptor. Mas com *loadings* tão demorados, sobretudo quando alternamos entre os heróis Bob e Bub, *BB Evolution* exige muito trabalho para pouca recompensa.

53

Super-Bikes Riding Challenge

Black Bean | PS2 | Outubro

As licenças estão cá, a condução das motas é excelente, mas falta gás às corridas

A não ser que vertam gasolina quando se cortam ou se alimentem a fumos de escape, este jogo de corridas de motas não vai fazer subir a vossa adrenalina. Está recheado de motas licenciadas da Honda, Ducati e Yamaha e proporciona uma excelente sensação de velocidade, mas a forte ênfase no realismo – sair da pista uma vez pode-vos custar a corrida – é pouco ou nada excitante.

O jogo inclui duas opções: pegar num piloto novato no modo Career, ganhar experiência e desenvolver as capacidades, ou entrar numa corrida no modo Trophies. A condução das motas é soberba e podem deslocar o peso do vosso piloto para melhorar o controlo. Não é original, apesar de ser simples e acabar por resultar. Mas a ênfase em corridas contidas fazem dele uma viagem estéril.

64

PSM3 Recomenda

Os melhores jogos dos últimos meses

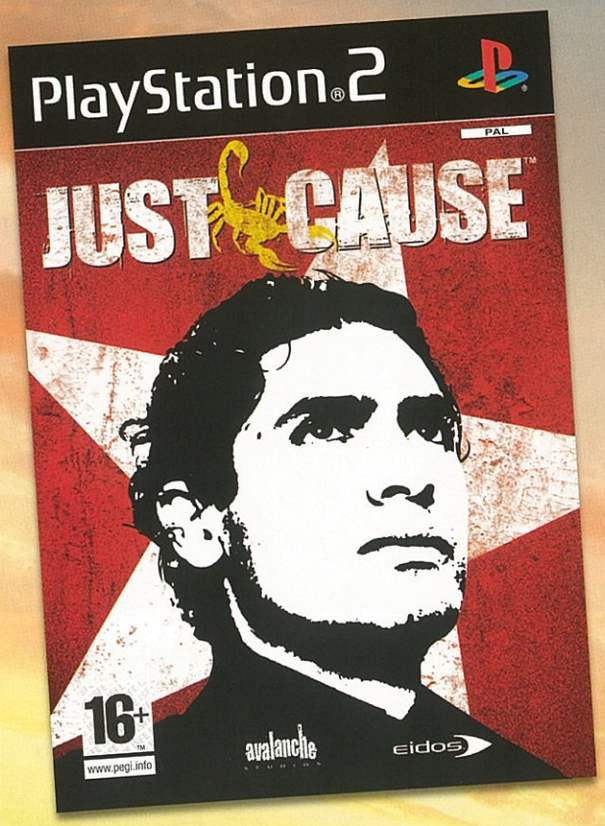
Lego Star Wars 2
Eidos | PS2
"Valor de repetição quase infinito, um *co-op* melhorado e, acima de tudo, bom divertimento à moda antiga. *Lego Star Wars 2* é engraçado e *hardcore*."
PSM3 Pontuação 91%

Just Cause
Eidos | PS2
"Apesar da repetição, é uma experiência gratificante e extremamente divertida, que não nos cansamos de repetir. Os saltos em queda livre são brilhantes."
PSM3 Pontuação 85%

SingStar Legends
Sony | PS2
"Para quem quiser aumentar a sua selecção musical, é uma colectânea muito coesa e equilibrada, que vai atrair um público mais adulto que o habitual."
PSM3 Pontuação 78%

PSM3 GANHE!

15 Just Cause PS2



Para participar envie um SMS com 20548 para 4111 (custo: 1 euro IVA incluído)

Envie já a sua mensagem por SMS! Pode enviar as mensagens que quisere. Quanto mais mensagens, mais hipóteses tem de ganhar!

O passatempo decorre até 10 de Novembro de 2006

O nosso mundo... As suas regras!

Em Just Cause, é um operacional de campo e um especialista em mudanças de regime, apoiado por uma agência governamental norte-americana ultra-secreta que pretende derrubar o governo corrupto de San Esperito. Suspeita-se que este estado sul-americano anda a armazenar armas de destruição maciça e a sua missão é anular a ameaça que ele representa para a paz mundial. O facto deste paraíso tropical estar prestes a "implodir" devido à luta pelo poder entre várias facções rivais pode ser uma vantagem para si - basta um pequeno empurrão na direcção certa.

Just Cause © Eidos 2006. Developed by Avalanche Studios. Published by Eidos 2006. Just Cause, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Entertainment AB. All rights reserved.

PSM3

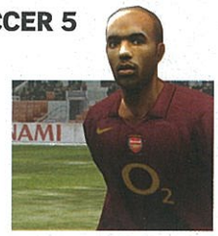
A imagem do produto real pode diferir da apresentada. O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com O(s) vencedor(es) terão de enviar o seu nome, morada e código postal completos para o email: psm@smartcodes.pt, com o assunto: Passatempo "código"(o número que enviou) "nº de telemóvel com que participou" sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

Guia PS2

PRIMEIRA ESCOLHA | SEGUNDA ESCOLHA | TERCEIRA ESCOLHA

FUTEBOL

PRO EVOLUTION SOCCER 5
Edi Konami | **Pro** Konami
Net pesfan.com



"Por muito duro, frustrante e injusto que seja, este é o mais lindo jogo de futebol alguma vez criado."
Veredicto 97%

FIFA 07
Edi EA | **Pro** EA | **Net** easports.com

"Com cada vez mais licenças, *FIFA* é o siumulador perfeito para extravasarmos a nossa paixão clubística."
Veredicto 78%

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006
Pub EA | **Dev** EA | **Net** easports.com

"Apesar de vários pormenores engraçados, este *FIFA* desilude. Mas não deixa de ser divertido."
Veredicto 80%

TAMBÉM RECOMENDAMOS FIFA STREET 2 81% | UEFA EURO 2004 83% | FIFA 2005 89% | URBAN FREESTYLE SOCCER 72% | ISTO É FUTEBOL 2004 75%

AVENTURA

ICO
Edi Sony | **Pro** SCEI | **Net** icothegame.com

"A história mais triste da PS2, mas também uma das mais bonitas. *Ico* oferece-nos um mar de emoções genuínas."
Veredicto 93%

SHADOW OF THE COLOSSUS
Edi Sony | **Pro** SCEI
Net shadowofthecolossus.com

"Quem defende os jogos como forma de arte encontra aqui um bastião."
Veredicto 94%

FAHRENHEIT
Edi Atari | **Pro** Quantic Dream | **Net** atari.com/fahrenheit

"Um thriller interactivo que incorpora intriga, mistério, horror e drama genuíno. Uma história que merece ser jogada."
Veredicto 87%

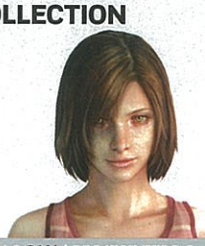
TAMBÉM RECOMENDAMOS BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON 87% | LEISURE SUIT LARRY 80% | INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB 80%

SURVIVAL HORROR

RESIDENT EVIL 4
Edi Capcom | **Pro** Capcom | **Net** capcom.com/resevil4

"Perfeito como jogo de acção e emocionante como *survival horror*, este é o melhor jogo da PlayStation 2."
Veredicto 99%

THE SILENT HILL COLLECTION
Edi Konami | **Pro** Konami
Net silenthillheaven.com



"Horas de aventura com qualidade e, se procuram sustos, nada bate a série *Silent Hill*."
Veredicto 89%

COLD FEAR
Edi Ubisoft | **Pro** Darkworks
Net coldfeargame.com

"Ondas batem no barco e encharcam a câmara de jogo, com uma atmosfera brilhante. Excelente."
Veredicto 83%

TAMBÉM RECOMENDAMOS RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X 80% | OBSCURE 80% | FORBIDDEN SIREN 2 81% | PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY 82% | RESIDENT EVIL OUTBREAK 86%

ONLINE

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
Edi Konami | **Pro** Konami
Net konami.com

"Um dos melhores jogos de sempre, com excelente modo online."
Veredicto 93%

SOCOM 2: US NAVY SEALS
Edi SCEA | **Pro** Zipper Interactive | **Net** socom2.playstation.com

"*SOCOM 2* é imersivo, dramático, excitante, detalhado e deveras merecedor de ser levado online."
Veredicto 92%

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
Edi EA | **Pro** Digital Illusions | **Net** ea.com

"Um dos melhores jogos de guerra na PS2, que retrata a dureza das batalhas. Essencial se tiverem Online"
Veredicto 82%

TAMBÉM RECOMENDAMOS EVERQUEST ONLINE ADVENTURES 70% | TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT 90% | STAR WARS BATTLEFRONT 2 80%

Análises dos leitores Enviem as análises aos vossos jogos favoritos (ou mais detestados) para geral.psm3@goody.pt (ver página 99)

Sexy

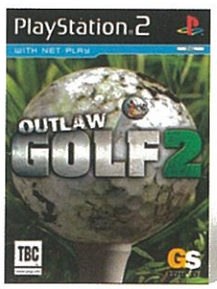
As personagens femininas mais sexys da PS2

AVENTUREIRA

Tomb Raider Legend
Edit Eidos | **Prod** Crystal Dinamics
Net www.tombraider.com
Inevitavelmente, Lara Croft continua a fazer-nos suar por um conjunto de pixéis. Andámos a ter casos com outras personagens, mas *Legend* fez ver que não há amor como o primeiro.
Veredicto 90%

LETAL

Death By Degrees
Edit Sony | **Prod** Namco
Net deathbydegrees.namco.com/
Nina Williams, uma das estrelas de *Tekken*, fez aqui a sua estreia a solo. O jogo podia ser melhor, mas ver uma perigosa assassina, sempre com fatos reduzidos ou a favorecerem-lhe as curvas, é uma imagem que ainda guardamos.
Veredicto 69%



FORA-DA-LEI

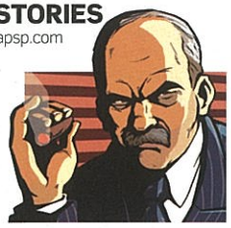
Outlaw Golf 2
Edit Take-Two | **Prod** Hipnotix
Net http://www.globalstarsoftware.com/outlawgolf2/
Daqui até podíamos escolher várias personagens, mas a nossa favorita é Summer (menos do Ricardo que prefere o El Suave). Especialmente quando ela espancava o traseiro da sua caddie ou quando fazia uma das suas danças da vitória.
Veredicto 78%

Guia PSP

PRIMEIRA ESCOLHA | SEGUNDA ESCOLHA | TERCEIRA ESCOLHA

ACÇÃO

GTA: LIBERTY CITY STORIES
Edi Rockstar | **Pro** Rockstar | **Net** gtapsp.com



"Não é tão bom como *San Andreas*, mas não deixa de ser *GTA*. O jogo para o qual a PSP foi fabricada."
Veredicto 96%

SYPHON FILTER: DARK MIRROR
Edi SCEE | **Pro** SCEA | **Net** playstation.com

"*Dark Mirror* permite atacar as missões e os inimigos de uma forma que se adequa ao nosso estilo - o que é excelente."
Veredicto 88%

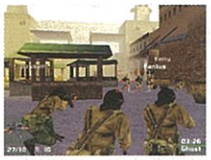
PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS
Edi Ubisoft | **Pro** Ubisoft | **Net** ubi.com/us/games

"Uma conversão directa de *Warrior Within* que impressiona, mas sofreu bastantes falhas durante a execução."
Veredicto 72%

TAMBÉM RECOMENDAMOS SPLINTER CELL ESSENTIALS 72% | MIAMI VICE 70%

SHOOTERS

SOCOM: FIRETEAM BRAVO
Edi SCEE | **Pro** Zipper Interactive | **Net** socom-game.com



"*Fireteam Bravo* não só tem um aspecto fenomenal no pequeno ecrã como é uma maravilha de se jogar."
Veredicto 83%

INFECTED
Edi Planet Moon | **Pro** Majesco
Net www.infected.com

"A excitação de dizimar um grupo de zombies com uma combo de tiros justifica a compra."
Veredicto 77%

TWISTED METAL: HEAD ON
Edi SCEE | **Pro** Incognito Inc
Net playstation.com

"Usem as vossas armas gigantes para destruírem os outros carros. Divertido e cheio de estilo"
Veredicto 72%

ESTRANHOS

PASSPORT TO LONDON
Edi Sony | **Pro** Sony | **Net** sony.com

"Ideal para quem tem uma PSP e quer planear um itinerário pela cidade. Mas tenham cuidado ao olharem para o mapa."
Veredicto 65%

ME AND MY KATAMARI
Edi EA | **Pro** Namco
Net katamari.namco.com

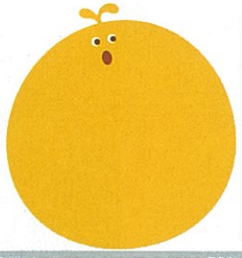
"Existem poucas experiências que se igualem a rolar uma bola pegajosa por um grupo de penguins."
Veredicto 81%

TALKMAN
Edi Sony | **Pro** Sony | **Net** playstation.com

"Existem livros próprios mais baratos e mais práticos que isto. Mas é bom para treinar as várias línguas."
Veredicto 72%

PUZZLES

LOCOROCO
Edi SCEI | **Pro** SCEI
Net locoroco.com

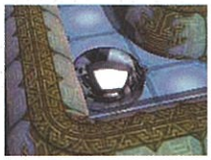


"Conduzam a vossa pequena esfera através de várias terras. Divertido, é um dos melhores jogos da PSP."
Veredicto 93%

LUMINES 2
Edi Sega | **Pro** Sega | **Net** luminesgame.com

"Não sabemos se é saudável, mas é ainda mais viciante que o original. Preparem as baterias da PSP."
Veredicto 90%

MERCURY
Edi Ignition | **Pro** Awesome Studios | **Net** ignitionent.com



"Cada um dos 72 níveis apresenta um problema novo. É bastante viciante e merece todo o vosso respeito."
Veredicto 85%

TAMBÉM RECOMENDAMOS EXIT 84% | BUST-A-MOVE GHOST 72% | LEMMINGS 78% | KOLOOMN 78% | PQ: PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT 77%

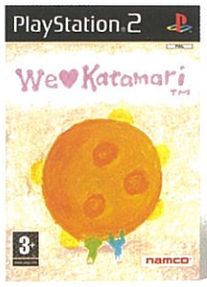
Análises dos leitores Enviem as análises aos vossos jogos favoritos (ou mais detestados) para geral.psm3@goody.pt (ver página 99)

Ouçam!

Jogos com bandas sonoras de sonho

ANOS 80

GTA: Vice City
Edi Rockstar | **Pro** Rockstar
Net vicecityradio.com
Descobrir os tesouros escondidos na banda sonora é metade do gozo em qualquer *GTA*, mas este arruma com o hip-hop de *San Andreas*. Atomic? Billie Jean? Muito bom. Nem mesmo a presença de Flock of Seagulls estraga a conta.
Veredicto 97%



FELIZ

We Love Katamari
Edi EA | **Pro** Namco
Net katamari.namco.com
Composta por uma série de músicos japoneses, é difícil descrever como faixas como Baby Universe e Disco Prince são alegres, especialmente quando estamos a rolar uma bola pegajosa. Amamos mesmo *Katamari*. E a sua banda sonora.
Veredicto 87%

À BOND

MGS3: Snake Eater
Edi Konami | **Pro** Konami
Net konami.com
A música que está na intro de *Snake Eater* é genial e claramente inspirada nos filmes de James Bond (tal como a própria introdução). Existe um momento a meio do jogo onde subimos enormes escadas ao som da música. Genial.
Veredicto 97%

Lançamentos

Os próximos jogos para a vossa consola

Querem? Marquem!

Jogo	Editora	Data	Formato	
LMA Manager 2007	Codemasters	Outubro	PS2	☐
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Outubro	PS2	☐
Kingdom Hearts 2	Square Enix	Outubro	PS2	☐
Phantasy Star Universe	Sega	Outubro	PS2	☐
Mortal Kombat Unchained	Midway	Outubro	PSP	☐
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Outubro	PS2	☐
Buzz! Júnior	Sony	Outubro	PS2	☐
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Outubro	PS2	☐
Ape Academy 2	Sony	Outubro	PSP	☐
Ridge Racer 2	Sony	Outubro	PSP	☐
Test Drive Unlimited	Atari	Outubro	PS2	☐
Test Drive Unlimited	Atari	Outubro	PSP	☐
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Outubro	PS2	☐
Stacked	Activision	Outubro	PSP	☐
Rule of Rose	505 Gamestreet	Outubro	PS2	☐
Asterix & Obelix XXL 2	Atari	Outubro	PSP	☐
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Atlus	Outubro	PS2	☐
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Outubro	PS2	☐
Legend of Spyro: A New Beggining	Vivendi	Outubro	PS2	☐
NBA 2K7	Electronic Arts	Outubro	PS2	☐
Destroy All Humans! 2	THQ	Outubro	PS2	☐
GTA: Vice City Stories	Rockstar	Outubro	PS2	☐
Scarface: The World Is Yours	Vivendi	Outubro	PS2	☐
Scarface: Money. Power. Respect.	Vivendi	Outubro	PSP	☐
Canis Canem Edit	Rockstar	Outubro	PS2	☐
Wild Arms 4	505 Gamestreet	Outubro	PS2	☐
NHL 2K7	Electronic Arts	Outubro	PSP	☐
Guitar Hero	Activision	Outubro	PS2	☐
Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	Novembro	PS2	☐
Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	Novembro	PSP	☐
Tony Hawk's Project 8	Activision	Novembro	PS2	☐
Tony Hawk's Project 8	Activision	Novembro	PSP	☐
Splinter Cell Trilogy	Ubisoft	Novembro	PS2	☐
Prince of Persia Trilogy	Ubisoft	Novembro	PS2	☐
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Square Enix	Novembro	PS2	☐
WWE: Smackdown! Vs Raw 2007	THQ	Novembro	PS2	☐
WWE: Smackdown! Vs Raw 2007	THQ	Novembro	PSP	☐
Sega Mega Drive Collection	Sega	Novembro	PS2	☐
Sega Mega Drive Collection	Sega	Novembro	PSP	☐
The Sopranos	THQ	Novembro	PS2	☐
Justice League Heroes	Eidos	Novembro	PS2	☐
Justice League Heroes	Eidos	Novembro	PSP	☐
Rayman 4: Raving Rabbids	Ubisoft	Novembro	PS2	☐
World Series Poker: Tournament of Champ	Activision	Novembro	PS2	☐
Phantasy Star Universe	Sega	Novembro	PS2	☐
Crazy Frog Racer 2	Ubisoft	Novembro	PS2	☐
Lumines 2	Buena Vista Games	Novembro	PSP	☐
Bionicle Heroes	Eidos	Novembro	PS2	☐
Brothers In Arms: D-Day	THQ	Novembro	PS2	☐
Gun: Showdown	Activision	Novembro	PSP	☐
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Novembro	PSP	☐
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Novembro	PSP	☐
50 Cent	Vivendi	Novembro	PSP	☐
L.A. Rush	Midway	Novembro	PSP	☐
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar	Novembro	PSP	☐
Capcom Puzzle World	Capcom	Novembro	PSP	☐
Metal Slug Anthology	Virginplay	Novembro	PSP	☐
Spongebob: Creature from the Krusty	THQ	Novembro	PS2	☐
NBA 2K7	2KSports	Novembro	PS2	☐

Atenção: todas as datas de lançamento foram confirmadas, mas podem sofrer mudanças

Splinter Cell: Double Agent

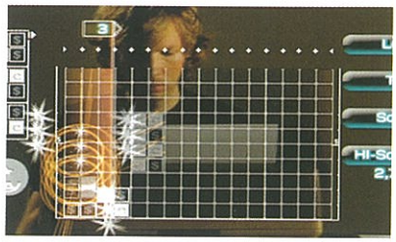
A quarta aventura de Sam Fisher na PS2 (!) promete ser a melhor em termos técnicos, história e jogabilidade. Não percam a análise no próximo mês.

Scarface: The World Is Yours

Tony Montana regressa dos mortos para reconquistar o seu império perdido (embora no jogo Tony nunca chegue realmente a morrer).

Sega Mega Drive Collection

Uma coleção dos melhores jogos Mega Drive num só disco, seja para PS2 ou PSP. Adoramos ver *Sonic* e *Golden Axe* de volta, mas onde está *Streets of Rage*?



Lumines 2

O melhor jogo de puzzles da PSP está de regresso, sob a forma de um verdadeiro festim multimédia, com videoclips e fundos em 3D.

SMT: Digital Devil Saga

Seguindo a mesma linha de *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call*, *Digital Devil Saga* é um RPG sombrio e adulto com um estilo bastante *anime*.

Need For Speed: Carbon

As vertiginosas corridas à beira de desfiladeiros são a principal novidade deste episódio de *Need For Speed*, que retoma o maior ênfase no *tuning*.

Justice League Heroes

A famosa Liga da Justiça chega à PS2 com os seus melhores membros presentes. Super-Homem, Batman e Lanterna Verde são apenas alguns.

GTA: Vice City Stories

Mesmo com *Scarface* nas lojas, este será o melhor jogo inspirado na Miami dos anos 80. O grande trunfo da PSP para este Natal.

PlayStation 3 Os Factos

Tudo o que precisam saber numa só página

O preço € 499/€ 599

A Sony já anunciou o preço oficial das duas versões da PlayStation 3. A versão de 20 GB deverá custar € 499, enquanto que a versão mais completa, de 60 GB, deve ser € 599. Estes foram os preços libertados, mas ambos devem aumentar com os impostos. De qualquer forma, não deve ser um aumento significativo.

Data de lançamento Março 2007

Devido a problemas de produção em massa de um componente do leitor Blu-Ray, a Sony recuou na tentativa de um lançamento Mundial em simultâneo e adiou a data Europeia para Março de 2007. As datas para o lançamento japonês (11 de Novembro) e americano (17 de Novembro) permanecem inalteradas.

Faltam...

150

dias para o lançamento.

Jogos de lançamento

Nunca serão confirmados até uma semana antes do lançamento da consola, mas estamos convictos que estes estarão presentes com a consola:

JOGOS DE LANÇAMENTO

- Elder Scrolls IV: Oblivion ★★★★★
- Resistance: Fall of Man ★★★★★
- Warhawk ★★★★★
- Fatal Inertia ★★★★★
- Ridge Racer 7 ★★★★★
- Untold Legends: Dark Kingdom ★★★★★
- Formula 1 2007 ★★★★★
- Call of Duty 3 ★★★★★
- Tony Hawk PS3 ★★★★★

Mais jogos nesta secção quando forem confirmados

Como obter uma PS3

A solução mais fácil e recomendada é que esperem por Março de 2007, altura do lançamento da consola em Portugal, se dirijam a uma loja e a comprem. Contudo, se desejam mesmo comprar a PlayStation 3 em Novembro, sempre podem encomendá-la do e-bay. Contudo, os preços deverão ser bastante elevados e não terão qualquer garantia que a consola esteja em condições, ou até mesmo que funcione com os jogos PAL (Europa).

Comando sensível ao movimento

O comando da PS3 não vibra. Em vez disso consegue reconhecer movimento. Querem virar uma curva? Rodopiem o comando nessa direcção. Resta saber que jogos utilizam esta característica, mas o título de lançamento *Warhawk* já mostra do que é capaz.

20 GB vs 60 GB

Uma das versões tem um disco rígido de 20 GB, enquanto que a outra tem um de 60 GB, Wi-Fi e entradas para Memory Sticks. Outra grande diferença? A de 20 GB custa menos € 100. Mas desconfiamos do lançamento da versão de 20 GB. Muitos analistas acham que não passa de um truque da Sony.

Blu-ray

A PS3 suporta discos Blu-ray – o novo formato para filmes de alta definição que deixa o DVD para trás. Com leitores Blu-Ray a rondar os € 800, a PS3 sai barata.

Gráficos HD

A PS3 suporta como resolução máxima 1980 por 1080 pixéis progressivos e consegue transportá-los para o ecrã a 60 fotogramas por segundo (fps). Porém, esta resolução requere tremendo poder, por isso esperem resoluções mais baixas com os primeiros jogos.

Som de alta definição

Dolby Digital 5.1, EX 6.1 e EX 7.1 são excelentes, mas a PS3 faz melhor. Também suporta Dolby True HD – o formato que copia o som que ouvimos no cinema. Mas precisam de um amplificador de € 1000 para ouvir com essa qualidade...

HDMI na versão de 20 GB

A Sony revelou durante a TGS que afinal a versão de 20 GB também terá saída HDMI. Assim ambas terão o mesmo potencial de qualidade de alta definição, mas continuam a precisar de uma televisão que suporte 1080p

PS3 à lupa

	60 GB	20 GB
CPU	Cell Processor	
GPU	RSX	
Som	Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (processados por Cell)	
Memória	256 MB XDR Main RAM, 256 MB GDDR3 VRAM	
BD/DVD/CD drive	Somente de leitura. Velocidade máxima BD 2x (BD-ROM), DVD 8x (DVD-ROM), CD 24x (CD-ROM), SACD 2x	
Dimensões	Aproximadamente 325 mm por 98 mm por 274 mm	
Peso	Cerca de 5kg	
Comunicações	Ethernet x1, 1000BASE-T IEEE 802.11 b and g, Bluetooth 2.0 Comando sem fios	Ethernet x1, 1000BASE-T Bluetooth 2.0 Comando sem fios (Bluetooth)
Input/Output	USB 2.0 (x4) Memory Stick SD card Compact Flash Card	USB 2.0 (x4)
HDD	2.5" Serial ATA 60 GB	2.5" Serial ATA 20 GB

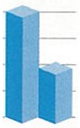
Têm dúvidas sobre a PS3? Então nós respondemos. Enviem as vossas perguntas sobre a próxima geração da PlayStation para: geral.psm3@goody.pt

As vossas dúvidas, críticas e opiniões...

Vosso Espaço

Start

94 Cartas
As vossas questões e dúvidas publicadas.


95 Braço de Ferro
Todos os meses um novo inquérito.

99 Análises
O vosso veredicto dos vossos jogos favoritos.

100 Desafio
Aceitem e provem que são os melhores.

A PSM3 precisa de vocês!

Enviem-nos as vossas ideias, as vossas dúvidas ou as vossas críticas. Pode ser por carta ou e-mail. Vejam em baixo para saberem os detalhes.

Cartas
PSM3
Rua Vale Formoso de Baixo, Edifício Levy 3/9
1900 - 825 Lisboa

E-mail
geral.psm3@goody.pt

Vídeos e fotos
Enviem-nos vídeos das vossas proezas com os vossos jogos favoritos ou a fazerem as figuras que quiserem. Os melhores têm direito a aparecer no nosso DVD. Também podem enviar fotos e desenhos para a secção Vosso Espaço.

A PSM3 reserva o direito de editar toda e qualquer correspondência que possa vir a ser publicada nesta secção.

As vossas cartas

As dúvidas e comentários dos nossos leitores

Patrocínio VOBIS

Jogador discriminado

CARTA DO MÊS

Olá a todos vós. Só vos escrevo porque são pessoas que respeito, como pessoas e pelo vosso trabalho (mas é verdade que não vos conheça) e particularmente por terem a coragem de trabalhar na área dos jogos, que na minha opinião é olhada de lado pela sociedade e com algum desprezo. Falo pois da nossa porque não tenho conhecimento de outras. Ainda há pessoas, e isso eu sinto na pele, que pensam e

"Os jogadores são olhados de lado e desprezados"

dizem que os jogos são para crianças, são brinquedos! Como todos nós já tivemos brinquedos sabemos que esses duram algum tempo da nossa vida, depois alguns são guardados como recordações outros vão para o lixo, naturalmente. Mas não o são, talvez eu também pensasse assim quando recebi a minha PS quando tinha nove anos, mas já se passaram 11 e vejo-a como um entretenimento como o cinema ou a televisão. Mas então porque continuam as pessoas a olhar para mim como se ainda fosse uma "criança a brincar aos jogos"? Não percebo.
Até quando vou comprar a minha revista todos os meses (a vossa PSM) a mulher da loja olha para mim de uma maneira desconfortável. Pode ser que esse preconceito parta também de mim, é possível. Sei que pode ser estranho mas queria vossa opinião sobre este assunto, visto que a maioria de vocês devem de ser mais velhos que eu.

Tiago Filipe, via e-mail

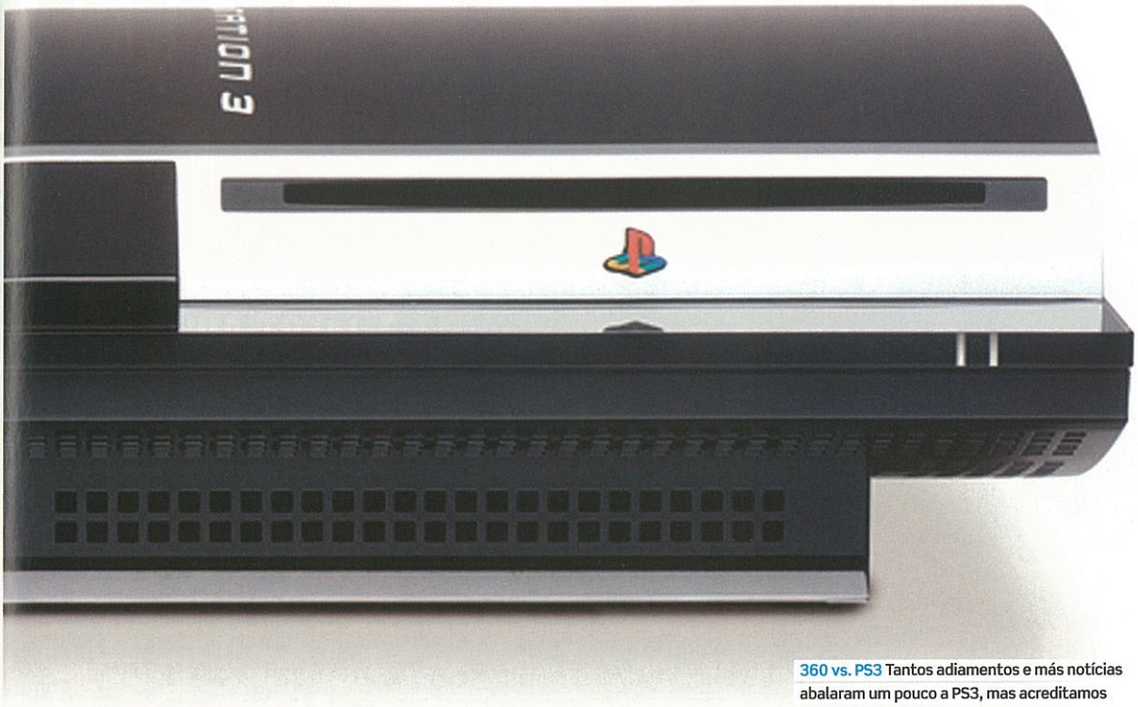
Infelizmente é verdade. Os videojogos, a indústria que gira em torno da mesma e os seus consumidores são ainda alvo de vários preconceitos por parte de uma larga maioria do povo português.

Em certos países esse preconceito começa a desaparecer, embora a violência continue a assombrar este meio de entretenimento. É triste que algumas pessoas não se apercebam que existem jogos que nem podem ser jogados por crianças, quanto mais serem exclusivamente indicados para os mais novos.
De qualquer forma este preconceito para com os videojogos tem vindo a desvanecer ao longo dos anos e mais tarde ou mais cedo desaparecerá por completo. A entrada de Peter Jackson (embora por enquanto apenas para a Xbox 360) é sem dúvida um bom indicador da importância que os videojogos começam a ganhar na sociedade e acreditamos que no futuro será a fonte de entretenimento mais importante. Mas atenção, que como tudo na vida, as horas passadas a jogar devem ser moderadas.

Este leitor vai receber:
SANDISK CRUZER MICRO U3 1GB

Online na PS3

1- Li numa entrevista que a Sony pretende usar como base do sistema online da PS3 o online da PS2 combinado com o da PSP.
Eles dizem até que pensam que o Online da PS2 foi um grande sucesso, e que tem mais de três milhões de pessoas online, mas estou um bocado desiludido, porque acho que o online da PS2 foi um bocado um fracasso, Prefiro jogar online do que jogar offline, e estou a pensar comprar uma PS3 mas se o online for como o da PS2 então fico mais inclinado para uma Xbox 360. Na entrevista também dizia que o online da PS3 iria ter:



360 vs. PS3 Tantos adiamentos e más notícias abalaram um pouco a PS3, mas acreditamos que a consola da Sony será a melhor.

possibilidade de jogar online (claro...) vídeos, músicas, chat, web browser e mais outras coisas. Sabem se no online da PS3 vamos poder fazer download de demos? Porque ali apesar de estar "outras coisas" acho que isso se refere a outros pequenos promenores. Vocês já experimentaram o Online? Sabem o que vamos poder fazer nele?
2- Sabem quando sairá *Assassin's Creed*? E se *Eye of Judgement* vai sair na Europa?
3- Li que *Oblivion* ia sair para PS3 e PSP. Vocês já jogaram o jogo? O que acharam dele?
4- Alguma novidade sobre o jogo de acção da Naughty Dog para a PS3? Já tem nome?
5- Costumo ler o blog da PSM3 do Reino Unido e vi lá uma coisa interessante sobre *MGS 4* (já devem saber o que é). A possibilidade de o Snake continuar a ser jovem e a sua cara "mais velha" ser apenas uma parte da OctoCam. Vindo do Hideo Kojima não me admira nada que seja verdade. O que vocês acham?
6- Já experimentaram *Smackdown! vs. Raw 2007*? Se sim, sabem se o modo Career está ao nível do Here Comes The Pain?
7- Sabem se *PES 6* para PSP vai ter Master League?

Rúben Gomes, por e-mail

1- Apesar do número de utilizadores elevado do online da PS2, é óbvio para todos que o serviço não é *user friendly* e acaba por ser limitado. Mas fique descansado que o online da PS3, apelidado provisoriamente de PlayStation Network, será completamente o oposto. Em vez de ter de fazer um registo diferente para cada jogo, vai ter um perfil único e pessoal que serve de identificação enquanto estiver online. Para além de jogar online, todas as funcionalidades que apontou devem ser disponíveis, incluindo o download de demos, assim como de jogos PS one para jogar na PSP. Fala-se mesmo de velhos clássicos de Mega Drive, mas nada foi confirmado. Estamos confiantes que o online da PS3 vai fazer justiça a todo o potencial da máquina.
2- *Assassin's Creed* está anunciado para 2007, provavelmente ainda dentro do primeiro semestre. Quanto a *Eye of Judgement*, também só deve sair em 2007. Apesar de não ter lançamento europeu confirmado, convém não esquecer que a PS3 não tem restrição de regiões.
3- Se juntar todas as possibilidades de um *GTA*, com um RPG, acaba por ter uma ideia. É de facto brilhante.
4- Pouco ou nada se sabe. Há quem diga que o título provisório é "Big". Mas pode não passar de especulação. Seja como for, o vídeo da E3 era composto de imagens em tempo real. E ficámos muito interessados.
5- Na sequência final do trailer do TGS de *Metal Gear Solid 4*, Snake surge, de facto, com a cara mais nova. Mas se reparar melhor, uns segundos antes, é possível ver o cabelo branco por debaixo da máscara de Snake. Sinceramente, não sabemos o que significa. E com Kojima, tudo é possível.
6- Já jogámos de facto o novo *Smackdown! vs. Raw*, muito embora a versão a que tivemos acesso não nos ter permitido jogar o modo Career. Mas pode contar com a análise na próxima edição.
7- O novo *PES* na PSP vai ter de facto a Master League disponível.

O melhor RPG de sempre *Elder Scrolls IV: Oblivion* vai mesmo sair na PS3 logo no dia de lançamento. Já o jogámos e garantimos que é fantástico!

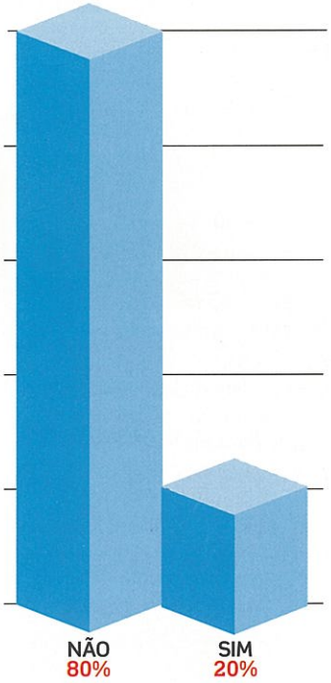
PS3... a espera continua

1- A PS3, na versão 60 GB, vai ter acesso à Internet sem fios ou vai funcionar como a PS2?
2- Na PS3 vamos poder aceder a

BRAÇO DE FERRO

QUEREMOS A VOSSA OPINIÃO!
Todos os meses colocamo-vos uma questão polémica.
Para participar só têm de enviar um SMS com a vossa escolha para o número indicado.
A contagem dos votos é publicada na edição seguinte.
E atenção! Um dos participantes ganha um prémio, que é igual ao das análises dos leitores.

Edição anterior O adiamento da PS3 vai fazer-vos comprar outra consola de nova geração?



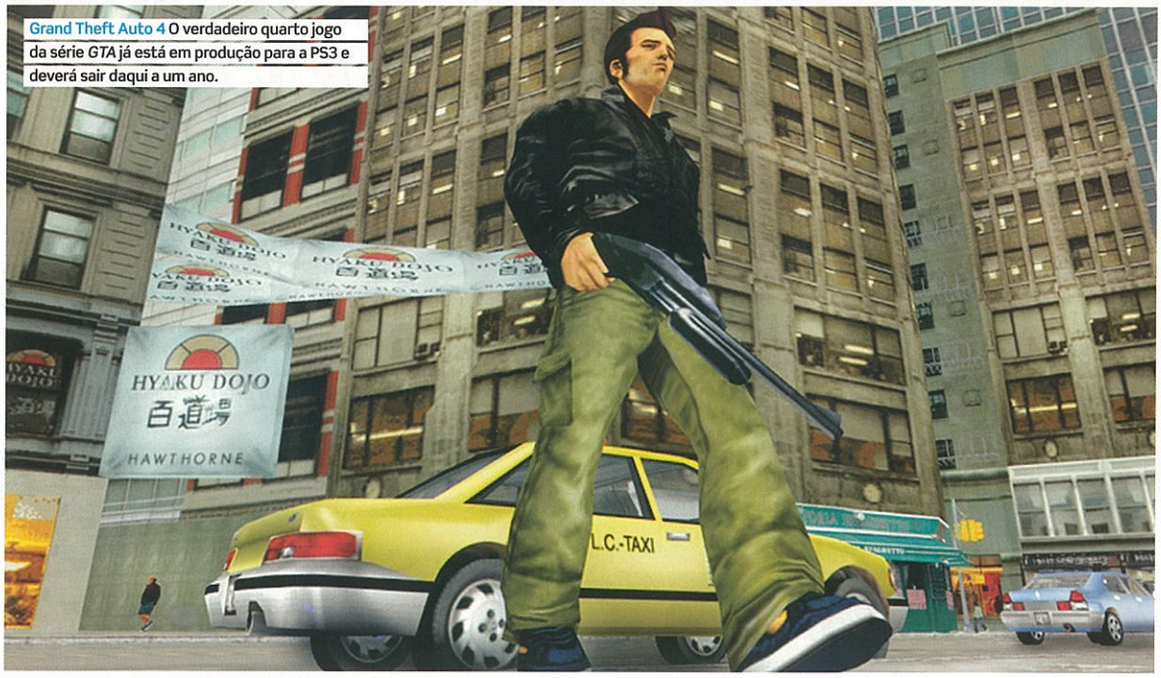
Votem e ganhem

Que personagem de *Devil May Cry* é que preferem? Nero Angelo (o novo protagonista de *Devil May Cry 4*) ou o habitual caçador de demónios, Dante?

Enviem o SMS: PSM NERO para o número 4010

Enviem o SMS: PSM DANTE para o número 4010

Custo por SMS: € 0,50. Data limite de participação: 10 de Novembro de 2006. O prémio que temos para oferecer será atribuído a um dos participantes. A decisão da PSM3 é final e incontestável. O vencedor será divulgado na próxima edição.



Grand Theft Auto 4 O verdadeiro quarto jogo da série *GTA* já está em produção para a PS3 e deverá sair daqui a um ano.

qualquer site?
3- Vai ser mesmo possível fazer download dos jogos da PS one para jogar na PS3?
4- *PES 6* vai ser muito diferente de *PES 5*? Vale a pena comprar o jogo?
5- Agora que a PS3 foi adiada para 2007, e que por isso não irá coincidir com o Natal (que é a melhor altura para comprar uma consola), acham que vale mesmo a pena esperar? A Xbox 360 não tem argumentos para competir com a PS3?
Francisco Jacobetty, por e-mail
1- Graças ao Wi-Fi da PS3 de 60 GB, a licação à Internet da máquina vai poder ser feita sem fios.
2- Ainda não sabemos como vai funcionar o browser da PS3.
3- A PS3 é retrocompatível com todo o catálogo PlayStation. Mas o download de jogos PS one para a PS3 ainda só foi confirmado para serem jogados na PSP. Mas não seria de espantar, embora seja, neste momento, apenas especulação.
4- Pode ler a análise nesta edição.
5- Esperar por aquela que deve ser a consola mais poderosa da planeta... pode crer que sim.

Fanático WWE

Oi, pessoal da PSM2...errrr...cofcof... quer dizer PSM3 (desculpem o engano), gostaria de colocar algumas perguntas e já agora obrigado por terem colocado a minha análise na edição nº 51!
1- Está prevista alguma descida de preço em algum dos *packs* da PSP?
2- Estou com algumas dúvidas sobre *WWE Smackdown! vs. Raw 2007*. Quando vocês o jogaram, o que acharam, era melhor o sistema de *grapples* do anterior ou é melhor este novo sistema?
3- Graficamente a versão PS2 melhorou ou é igual ao anterior?
4- Até agora quais são os lutadores confirmados para o jogo?
5- Para se jogar com um amigo em Ad-hoc na PSP é necessário Wi-Fi?
Tiago Loureiro, por e-mail
1- Por enquanto não. Muito embora não seja de estranhar que no futuro isso venha a acontecer.
2- O novo sistema de *grapples* requer alguma habituação, mas rapidamente vai-se sentir como peixe na água. Sinceramente, preferimos o novo, pois permite controlar os *grapples* manualmente, em vez de ser através de animações predefinidas.
3- Basicamente, mantêm-se iguais, tirando alguns pormenores. O que não é necessariamente mau.
4- Visto estarmos a falar de uma lista de, pelo menos, 60 lutadores, não será possível colocá-la aqui. Mas já a vimos e podemos dizer que está mais actualizada que a do ano passado, incluindo super-estrelas mais recentes como Umaga, The Great Khali, Bobby Lashley e, um dos nossos favoritos, Miiiiiiiiiiiiiiiiisteeeeer Kennedy!
5- Sim, mas como faz parte do equipamento da PSP, acaba por não ter problema nenhum.

TV de alta definição

Eu estou a pensar seriamente em comprar uma PlayStation 3 e queria saber o seguinte:
1- Estou a pensar em comprar um TV LCD 82 cm Samsung LE32S71BX, a PS3 funcionará com toda a sua potência gráfica nesta TV?
2- *Metal Gear Solid 4* sairá no dia de lançamento da PS3, que já soube que está para Março de 2007?
3- Já está em projecto ou pode vir a estar algum *Grand Theft Auto* para a PlayStation 3 ?
Taco Taglionni, por e-mail
1- Não somos as pessoas mais indicadas para aconselhar televisões. Mas o modelo em questão parece totalmente preparado para fazer um excelente par com a PS3, pois inclui mesmo uma entrada HDMI.
2- Segundo as mais recentes declarações de Kojima, *MGS 4* só deve ver a luz do dia lá para o final de 2007.
3- Pode marcar na sua agenda. Dia 19 de Outubro de 2007. É o dia em que *GTA 4* vai chegar à PS3.

Profissão: Jogadora

1- Disseram ao meu primo que existe um programa na Internet que permite entrar com CJ nas casas das pessoas e assaltá-las, no jogo *GTA: San Andreas*. Queria saber se isto é verídico e legal.
2- É verdade que existem programas para PC que permitem correr os jogos de PS one? Se sim, quais?
3- Aprecio jogos que utilizam o mesmo sistema que *GTA: San Andreas*. Este sistema de que falo denomina-se *sandbox*? O *sandbox* é um género/tipo de jogo ou uma simples característica que um jogo pode ter?
4- Vi na televisão jogadores de videojogos profissionais nos EUA. Portugal encontra-se, ainda, muito distante desta realidade, certo?
5- Adoro jogos retro e gostaria que me esclarecessem: o *Megaman*, actualmente muito popular, é o *Rockman* da velhinha SNES?
6- Agora com a descida de preço, qual me aconselham a comprar: *Pro Evolution Soccer 4* ou *5*?
7- Possuo o acessório Action Replay 2 V2 que era compatível com a minha primeira PlayStation 2 (aquela que era maior), mas desde que comprei a versão mais pequena da PlayStation 2, este acessório não está a funcionar. Podem ajudar-me?
8- Na vossa opinião, acham que mesmo com um preço avultado, a PS3 vai ser um sucesso de vendas?
9- O comando da PS3 tem, basicamente, as mesmas funcionalidades do comando da Nintendo Wii, certo?
P.S. Espero que gostem das fotografias que vos mandei.
Lara Prudêncio, por e-mail
1- Não é necessário nenhum programa para assaltar casas em *San Andreas*, existe um minijogo para isso. Normalmente esse tipo de programas são ilegais e perigosos para a consola.
2- Existem e chamam-se emuladores, mas a maior parte é ilegal.
3- Não foi ainda designado um termo para o género de *GTA*, mas *sandbox* é utilizado com alguma frequência. Tem essa designação devido à sua natureza livre num mundo enorme sem restrições quanto ao comportamento do jogador.
4- Alguns jogadores de *Counter-Strike* para PC conseguem patrocínios e participam em torneios, mas Portugal ainda está longe da profissionalização de jogadores de videojogos.
5- Precisamente.
6- Se não puder comprar *PES 6*, aconselhamos o quinto.
7- Infelizmente não, terá de consultar a ajuda técnica da Sony dedicada à PlayStation 2.
8- No início talvez passe por alguns momentos difíceis, mas acreditamos que terá o mesmo sucesso que a PS2.
9- O comando da Wii consegue detectar a distância entre o comando e a televisão, oferecendo maiores possibilidades.

Leitora e com orgulho

Olá, pessoal da PSM3!
Antes de mais abraços para toda a redacção. Escrevo-vos esta carta para esclarecer algumas dúvidas e também para sublinhar o facto de que sou uma mulher, porque os leitores que escrevem para a PSM3 são quase todos rapazes. Não percebo o é que se passa com estas mulheres de hoje em dia que só querem novelas e não fazem caso do que realmente interessa, como esta revista. Para vossa informação tenho 25 anos e todos os meses gasto dinheiro na vossa revista. Bem, agora mudando de assunto e

GUIAS E TRUQUES

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

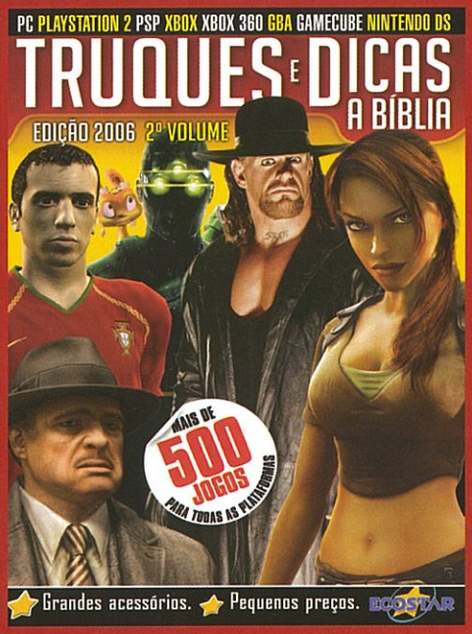
PROMOÇÃO

GUIA TOTAL 8

Inclui soluções de
XBox 360 Fight Night Round 3,
Hitman Blood Money, O Padrinho,
The Elder Scrolls IV: Oblivion,
LOTR: Battle for Middle-earth,
Tomb Raider Legends, X-Men the Oficial Game.

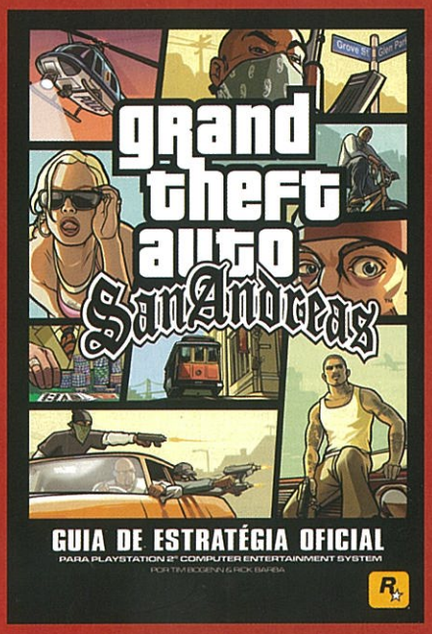
Xbox Driver: Parallel Lines, Fight Night Round 3,
Hitman: Blood Money,
O Padrinho, Tomb Raider: Legend.

TRUQUES E DICAS
A BÍBLIA 2006



Inclui mais de 18.000 Truques e Dicas
para os jogos mais recentes incluindo
os mais recentes jogos de
Xbox e Xbox 360

GTA: SAN ANDREAS



Edição de Luxo
276 Páginas a cores
Mapa desdobrável grátis com
os biscates e missões extra
A solução completa
Mesmo que já tenha terminado
o jogo ainda há muito para descobrir
Leve o jogo muito além dos 100%

SE NÃO ENCONTRAR À VENDA, ENCOMENDE DIRECTAMENTE. RECEBA JÁ EM SUA CASA. PORTES GRÁTIS!

Recorte ou fotocopie este cupão e envie com cheque ou vale postal à ordem de Goody SA para Remessa Livre Nº 16001 1951-970 Lisboa (Não necessita de selo)

☐ GUIA TOTAL 8: € 9,95 ☐ TRUQUES E DICAS A BÍBLIA 2006 - 2º VOLUME: € 7,45 ☐ GUIA GTA: SAN ANDREAS: € 9,95

Assinale X a sua opção

Nome _____ Morada _____

Código Postal _____ Telefone _____ E-mail _____

Nº Contribuinte ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Cheque nº (à ordem de Goody SA) _____

ESCLARECIMENTOS: Telefone - 218 621 543 (Paula Canelha)

Rockman! Alguém se lembra de *Rockman* para a SNES? Foram tempos de glória para *Megaman*, como também é conhecido.

PSM3 Classificados

Vendo *God of War, Gran Turismo 4, Pro Evolution Soccer 5, Devil May Cry 3* e *GTA: San Andreas* por € 20 cada. Vendo ainda *WRC 4* por € 15.
Contacto: E-mail: pedro_alexandre1992@hotmail.com

Vendo *Killzone, Spiderman: The Movie, The Getway: Black Monday, Onimusha 3, Ratchet & Clank 3* e *PES 4* por € 10 cada.
Contacto: Tel: 916796990

Troco os seguintes jogos por outros para PS2 ou PSP: *NFS Underground: Rivals, SOCOM 3, Pro Evolution Soccer 4*. Compro PS1 e PS one com caixa original.
Contacto: E-mail: hard_gamer80@hotmail.com

Enviem os vossos anúncios para a PSM3

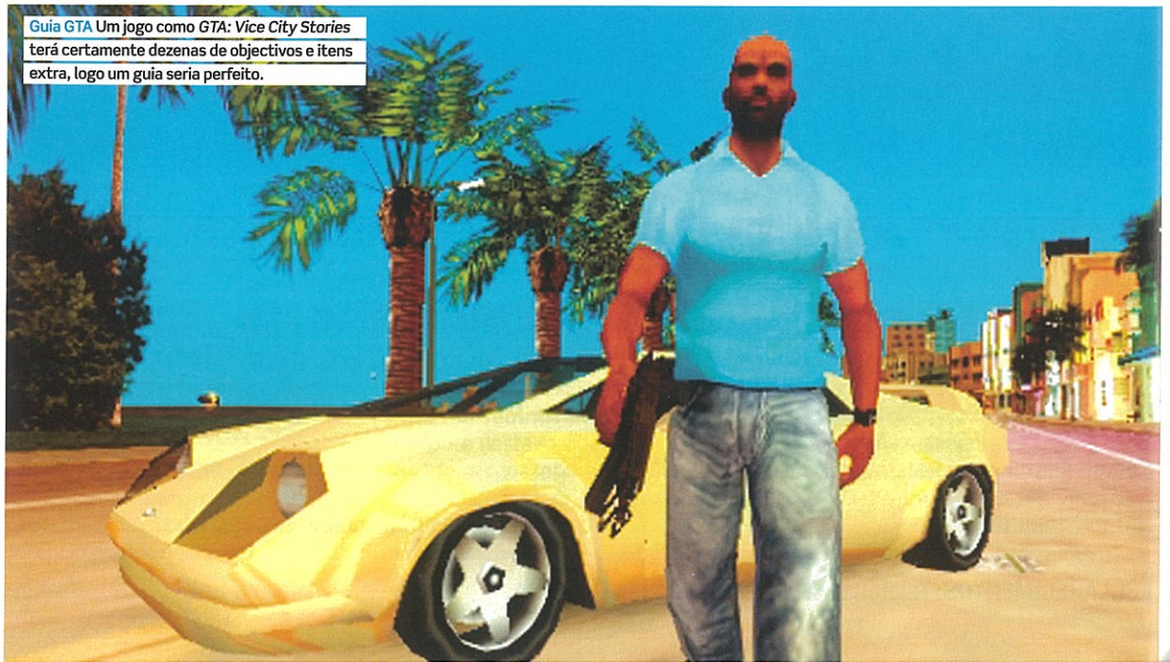
Morada: Rua Vale Formoso de Baixo 3/9 Edifício Levy 1900 - 845 Lisboa

E-mail: geral.psm3@goody.pt (com o assunto Classificados)

passando às perguntinhas:
1- Visto que a PS3 vem com um disco rígido de 60 GB, o que vem nele?
2- Quanto tempo é que acham que a PS2 vai continuar no interesse das principais produtoras depois do lançamento da PS3?
3- Notaram grande diferença entre a PS3 e a Xbox 360? Qual a melhor?
4- A que se deve a diferença de preço da 360 para a grande máquina da Sony? São muitas as diferenças entre estas duas máquinas?
Carla Nunes, Madeira
Olá Carla. É engraçado ter tocado nesse assunto, já que como pode ver nesta mesma secção, este mês recebemos várias cartas de algumas leitoras. Os videojogos são conhecidos como um meio de entretenimento direccionado para rapazes, principalmente porque as raparigas nunca procuraram muito entrar neste meio (talvez porque nada foi ainda criado especificamente para elas?). Contudo, estamos satisfeitos por verificarmos que temos várias leitoras. Por isso, continuem a jogar!
1- Bom, em princípio, nada. A ideia é que o utilizador encha o disco com *saves* de jogos, demos e vídeos.
2- No mínimo mais um ano, mas eventualmente o interesse dos jogadores e das produtoras na PS2 irá desaparecer.
3- Ainda é difícil comparar as duas máquinas pois a Xbox 360 já tem um ano de vida e jogos equivalentes a esse período, enquanto que a PS3 ainda nem saiu. Mas apostamos que a consola da Sony será a melhor das três máquinas de próxima geração.
4- Principalmente, o Blu-ray. Esperemos que este novo formato seja de facto merecedor de tantos adiamentos e preços exorbitantes.

Desfrutar da PSP

Como tenho uma PSP e quero desfrutar ainda mais dela, coloco-vos as seguintes questões:
1- *Tony Hawk's Project 8* e *NFS: Carbon* vão sair para a PSP?
2- Para quando está previsto *GTA: Vice City Stories* para a PSP?
3- *Def Jam Fight For NY: The Takeover*, acho uma possível compra. Queria era saber se as personagens que menciono aparecem neste jogo: 50 Cent, Busta Rhymes, Slim Thug, The Game, Bow Wow e Sean Paul.
4- Quando tiver no nosso mercado o novo *GTA: Vice City Stories* para a PSP, queria saber se vocês numa das vossas edições irão oferecer um mini-livro de truques e soluções para a PSP, exclusivo para *GTA: Vice City Stories*.
5- *B-Boy* para a PSP, acham que será uma boa compra?
Eduardo Ferreira, Lisboa
1- Ambos serão lançados brevemente na PS2 e na PSP.
2- O próximo *GTA* para PSP será lançado no início de Novembro.
3- Sean Paul e Busta Rhymes estão presentes, os outros não.
4- É possível que façamos algum guia para *GTA: Vice City Stories* (embora não possamos confirmar), mas um guia exclusivo é improvável.
5- Não é um jogo indispensável, mas se gosta do estilo de dança, ficará agradado com a versão PSP de *B-Boy*.

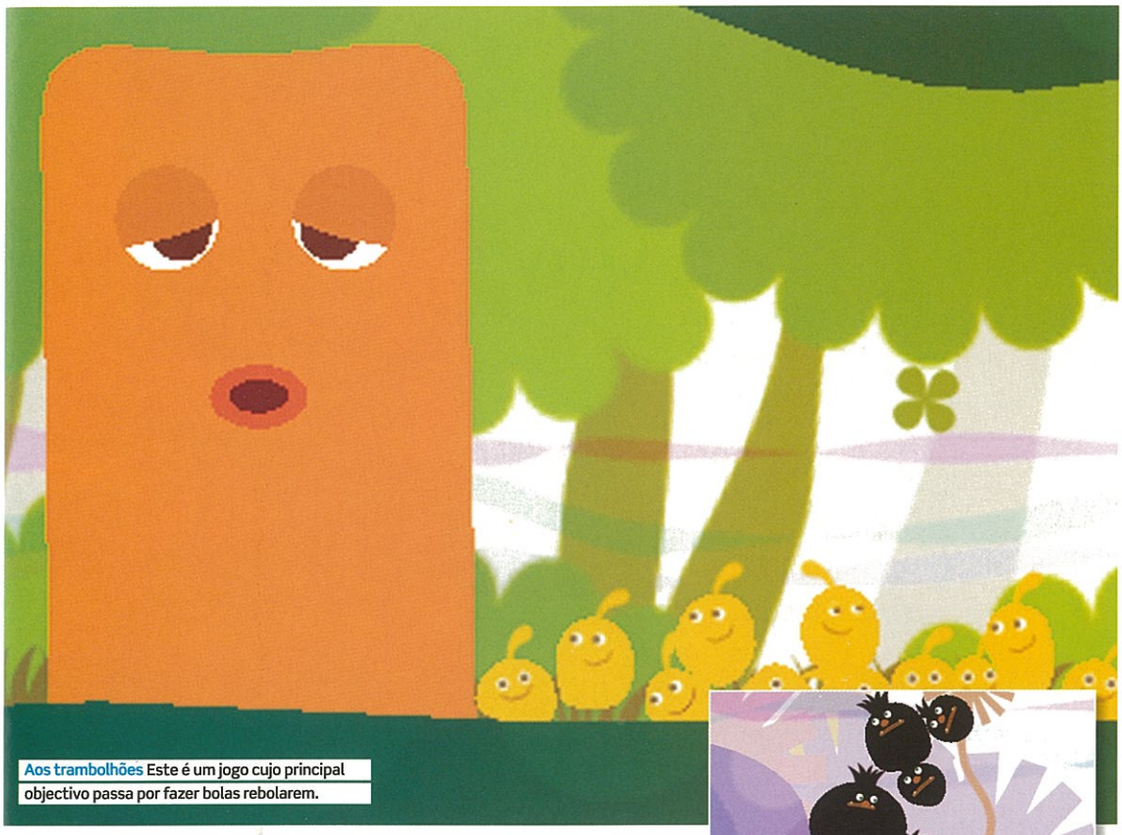


Guia GTA Um jogo como *GTA: Vice City Stories* terá certamente dezenas de objectivos e itens extra, logo um guia seria perfeito.

"Fazer rebolar bolas é uma das melhores experiências na PSP"
Tiago Lopes por e-mail

As vossas análises

Discordam das nossas opiniões? Enviem-nos as vossas!



Aos trambolhões Este é um jogo cujo principal objectivo passa por fazer bolas rebolarem.

LocoRoco

Seja uma pessoa mais feliz com um dos melhores jogos para a PSP

Tenho de ser sincero, fazer rebolar indirectamente estranhas bolas gelatinosas é das melhores experiências da PSP. Digo indirectamente porque por estranho que pareça não as controlamos, mas sim a terra. Deste modo pode fazê-la saltar com um simples carregar de botões "L" e "R" em simultâneo para que as nossas bolas (denominadas de *LocoRocos*) possam ir a sítios que de outra forma seria impossível ou até mesmo matar todos os inimigos que possam aparecer no nosso caminho. Simples e muito eficiente. O objectivo principal do jogo é recolher todos os frutos que se possam encontrar pelos enormes cenários do jogo e chegar ao fim com 20 LocoRocos.

Mundo feliz

Tendo passados os oito níveis com sucesso é altura de levar a felicidade a outro mundo, pois ao todo estão cinco disponíveis. Pode parecer pouco, e de facto é, mas não vão resistir a jogar tudo de novo, nem que seja para chegar ao fim com todos os insectos e Mui-Muis (amigos dos *LocoRocos*).

O jogo também se faz acompanhar por minijogos (que poderão adquirir através da troca de pequenos insectos) e a possibilidade de transferir duas demos do jogo para a PSP de um amigo. Apesar de ser direccionado para as crianças acredito que todas as faixas etárias do público possam desfrutar deste excelente jogo.

Tiago Lopes

Veredicto

Um jogo simpático que deve ser visto por qualquer jogador.

91

Enviem as vossas análises por carta ou e-mail com o assunto "A minha opinião" para geral.psm3@goody.pt

PATROCÍNIO

PRÉMIO

O(A) AUTOR(A) DA ANÁLISE DO MÊS VAI RECEBER EM CASA: CARTÃO DE MEMÓRIA SANDISK MEMORY STICK PRO DUO 1GB COMPATÍVEL COM A PSP

FIFA World Cup 2006

Vinguem Portugal da sua derrota na adaptação do Mundial da EA

Mais um Mundial, mais uma adaptação da EA. Este jogo segue o modelo de *Road to World Cup* adicionando a opção de começarmos o Mundial imediatamente com uma das selecções qualificadas. Evidentemente também podemos colocar-nos ao comando de uma das selecções disponíveis e fazer o apuramento e mais tarde o mundial. Outro dos modos deste jogo e o modo Challenge em que somos convidados a cumprir objectivos tal como: desfazer um empate em cinco minutos. Apesar de tudo este jogo não nos consegue transmitir aquela sensação do perfume do futebol espectáculo. Contudo, as novas fintas e movimentos mostram que a EA está atenta. Os gráficos estão em grande, não havendo qualquer dificuldade em distinguir as grandes estrelas da bola e os estádios.

87

Ricardo Sampaio

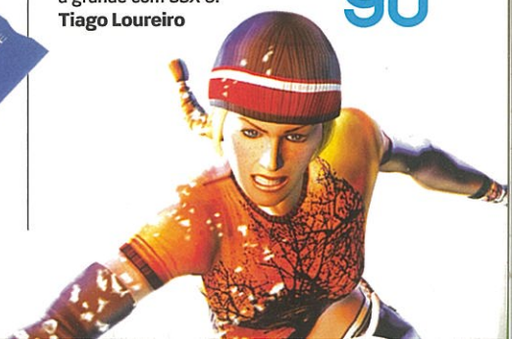
SSX3

Divertido, excitante e radical – *SSX 3* tem tudo para agradar aos fãs do género

Vindo dos estúdios da EA Sports Big, este título promete congelar o sangue das vossas veias. Em *SSX 3* irão viajar por uma montanha gigantesca dividida por três picos, cada um mais perigoso que outro. Mas não se assustem, as personagens do jogo são completamente tresloucadas e perigo e gravidade são palavras por elas desconhecidas. O que não admira, pois atravessar penhascos e desfiladeiros a alta velocidade enquanto se executam os mais variados e loucos *tricks* (alguns são inacreditavelmente espectaculares) não é para qualquer um. Trazendo algum ar fresco à PS2 (perceberam a ideia?), *SSX 3* transpira qualidade por tudo quanto é lado, revelando um título a ter em conta. E nem é preciso estar agasalhado para nos divertirmos à grande com *SSX 3*!

90

Tiago Loureiro



O Vosso Desafio

Provem que são os melhores

Patrocínio VOBIS

FAZ ISTO!

Smoke on the Water em Guitar Hero - Hard

Queremos saber qual dos leitores é o melhor a assumir o papel de Ritchie Blackmore, guitarrista dos Deep Purple. Escolham o modo Quick Play, escolham a música em Hard e comecem a tocar. Ganha o leitor que tiver mais pontos!

Jogo Guitar Hero Desafio Maior número de pontos em Smoke on the Water, Hard. Em caso de empate, o Note Streak define o vencedor Data Limite 7 de Novembro

REGRAS!

Como enviar a vossa participação!

Para participar basta enviar o vosso resultado via e-mail (com o assunto O Meu Desafio, para **geral.psm3@goody.pt**) ou carta para **PSM3 - Desafios, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy. 1900-825 Lisboa**, juntamente com **Nome**, **Morada**, **Idade** e **Nº de Telefone**. Só serão admitidas as participações com os dados completos. Posteriormente será pedida uma confirmação ao vencedor que pode ser sob várias formas: prova vídeo (VHS, DVD ou outros formatos), foto do ecrã com resultado ou, em último caso, o cartão de memória que será depois devolvido.

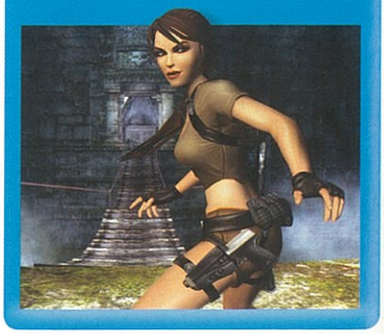
GANHA ISTO!

SANDISK SD 1GB

Cartão de memória Secure Digital / SD 1GB

VENCEDORES DO MÊS PASSADO

Time Trial em *Tomb Raider Legend* "Missão 02, Peru": Marco Silva



A REVISTA Nº1 EM TECNOLOGIA DE TOPO!

T3

www.t3.com.pt

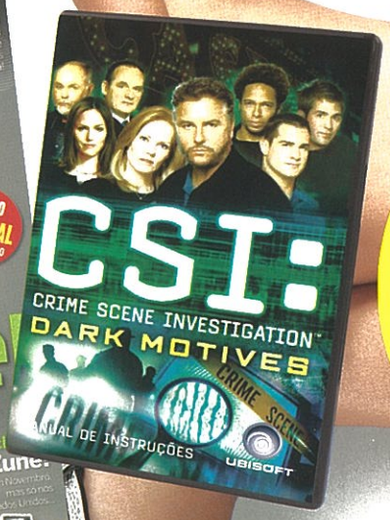
Edição especial 4º aniversário

Eles vão chegar ao seu computador...

Participe numa verdadeira investigação com toda a equipa do CSI

Já pensou que sabe sempre quem é o culpado?

Agora pode resolver os mistérios com a ajuda de toda a equipa



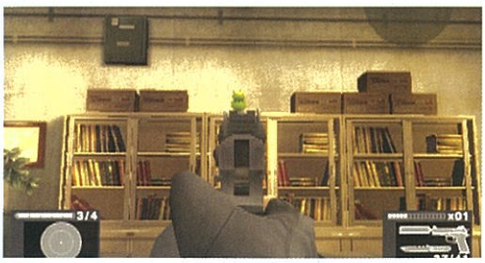
Grátis!
Jogo PC
CSI: Dark Motives
com a revista deste mês

NAS BANCAS A 20 DE OUTUBRO

Próximo Nível

Start

GÉNIO



104 ***MGS 3:* Os melhores momentos de génio de Hideo Kojima.**
E nós temos as imagens para o provar.

SEGREDOS

108 **Mickey ao ataque**
O roedor de voz esganiçada mostra quem manda em *Kingdom Hearts 2.*

PROEZAS

110 **Os 25 primos mais esquisitos de *We Love Katamari***
Encontrem os parentes do Príncipe.

UNIVERSO

112 ***MGS: Digital Graphic Novel***
O mundo de *Metal Gear* expande-se para a banda desenhada virtual na PSP.

TRIBUTO PLAYSTATION

Sete passos para Tony Hawk's Project 8

A lista completa de inovações que ao longo do tempo foram dando forma à série *Tony Hawk* encheria duas revistas mais o DVD. Graffitis em *THAW*? Mera decoração. Câmara digital para desenhar a cara em *THPS 3*? Muito restrito. Andar de Segway com homens gordos de fralda em *THUG 2*? Patético. A PSM3 compilou as oito inovações-chave que realmente modificaram a série.

TONY HAWK'S UNDERGROUND
Na mão Sair da prancha foi uma reacção impulsiva a *GTA*, mas o tempo das combos forçava o ritmo.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Reverts Só com os Reverts os Manual Rolls se puderam encadear com manobras em rampas.

Evolução de... o modo de câmara lenta Focus de *THUG 2* é inspirado nos *close-ups* ao estilo de *Matrix* dos vídeos de skate modernos. O modo Nail a Trick permite controlar os pés do *skater* directamente com os analógicos e executar *kickflips*, *spins* e *rotations* manuais. Desafiam a gravidade, mas baseiam-se nas acrobacias feitas na vida real por *skaters* como Rodney Mullen.

Evolução de... os objectivos de exploração livre de *THPS 4*, onde se encontravam com pessoas que vos davam tarefas para cumprirem pela ordem que quisessem. *THP 8* dá-vos a mesma flexibilidade, bónus se impressionarem os peões por quem passam e ainda tarefas em que têm de formar grupos de espectadores.

Evolução de... a barra Balance de *THPS* e *THPS 2* mais as animações de *THPS 3*. Os *skaters* têm agora animações próprias que reflectem o seu equilíbrio. Se durante um *grind* balançarem, agora vê-se.

Evolução de... todos os *THPS*. O gigantesco mundo de *THP 8* combina níveis clássicos da série como o School de *THPS 2*, Suburbia de *THPS 3* e College, de *THPS 4*, num novo mundo homogéneo.

Evolução de... a ênfase no *skater* "clássico" de *THUG 2*, com o famoso Natas Kaupas. *THP 8* combina o sempre atractivo processo de desenvolvimento de um *skater* amador de *THUG* com profissionais como Hawk, Rodriguez e Mullen.

Evolução de... o modo Freakout de *THUG 2*. Agora ganham pontos de combo pelos ferimentos.

Evolução de... as rampas do Mall de *THPS 2*. *THP8* centra-se na velocidade.

FAZER TRUQUES

PEÕES

EQUILÍBRIO

NÍVEIS

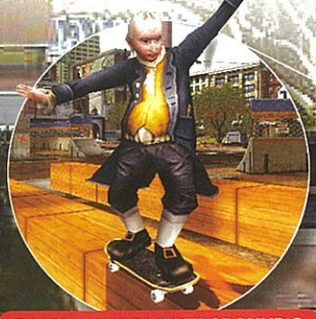
SKATERS

QUEDAS

IMPULSO

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Spine Transfer Combos contínuas? Spine Transfers entre curvas em rampa tornaram-nas possíveis.


TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

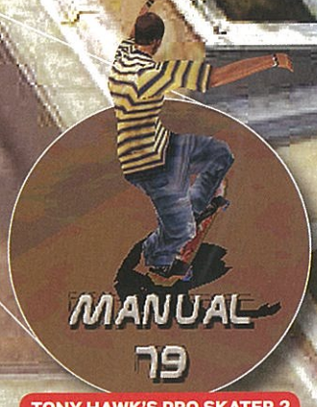
Jackass Ou Tony Hawk perde a cabeça. Baixar o nível para atrair as massas.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Combos *THPS* redefiniu a arte de encadear movimentos em combos.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Bicicletas Quando o melhor *skater* do mundo se aventura nas duas rodas, é melhor começar de novo.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Manual Rolls Porquê terminar as combos quando aterram? Os Manual Rolls abriram os cenários.

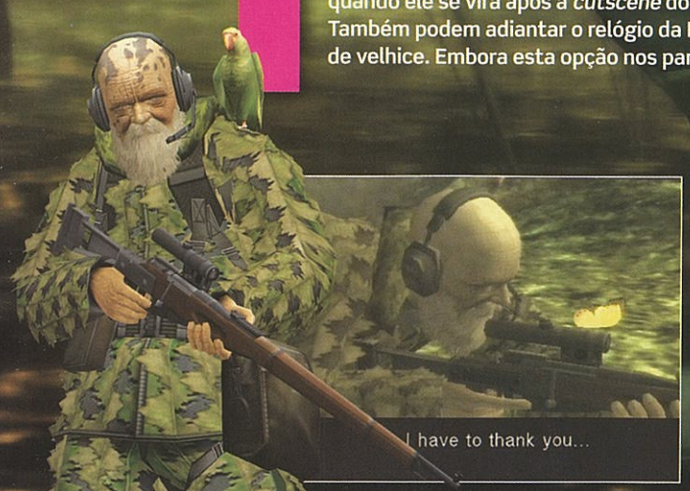
Editora Capcom
Produtora Capcom
Info PS2 | 2005 | PSM3 3 97%
O terceiro *Metal Gear* é o melhor da série, chegando a superar as nossas expectativas. Empolgante, emocionante e completamente louco. Brilhante.

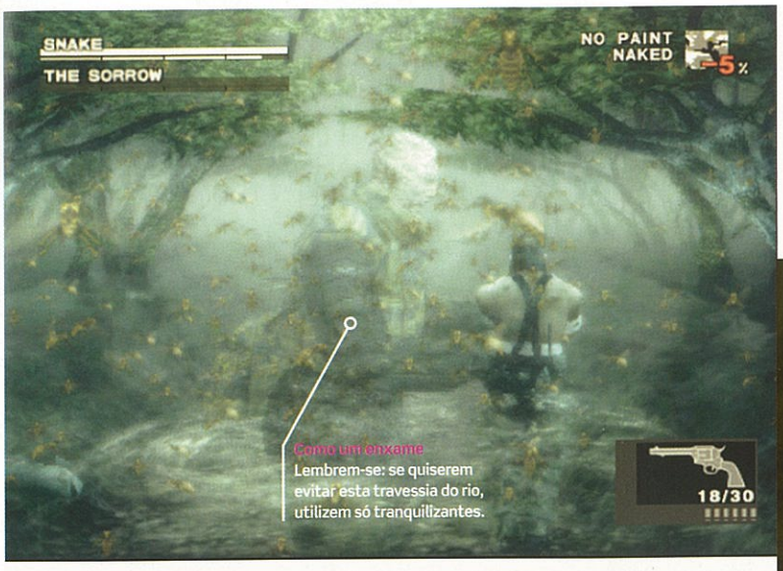
10 momentos loucos do génio Kojima em Metal Gear Solid 3 Snake Eater

GÉNIO PLAYSTATION

1 A BATALHA COM THE END

Ele pode ser velhote, mas continua a ser o mehor *sniper* do mundo e tem muita selva onde se esconder, por isso, aniquilar The End não parece tarefa fácil. Pelo menos até perceberem que podem acabar com ele rapidamente alvejando-o na nuca quando ele se vira após a *cutscene* do encontro com Boss. Também podem adiantar o relógio da PS2 até ele morrer de velhice. Embora esta opção nos pareça antidesportiva.





Como um enxame
Lembrem-se: se quiserem evitar esta travessia do rio, utilizem só tranquilizantes.

3 O QUE PARECE NEM SEMPRE É

Antes de Ocelot juntar forças com Big Boss era um louco convencido e há muitas oportunidades para mexer com a sua cabeça. No primeiro combate com ele podem atirar cobras, largar colmeias em cima da cabeça ou derrotá-lo num duelo. Mas a melhor parte é vê-lo a desafiar Snake para jogar à roleta russa num avião. A tensão cresce, as mãos suam, não sabem que arma usar... e depois percebem que estão a disparar para ninguém e tudo não passou de uma piada.

O ataque das vespas
Gostamos de lhe atirar vespas durante o combate.

2 PARADA DE FANTASMAS

Como lutam com um homem que já está morto? Não lutam, limitam-se a andar pelo meio de um desfile carnavalesco com todas as pessoas que já esfaquearam, estrangularam ou alvejaram até chegarem ao seu corpo e lhe roubarem a camuflagem. Só têm de morrer – e depois tomar o comprimido Revive.

Sapos É tecnicamente possível encontrar os sapos à primeira. Mas é mais fácil com a Patriot.

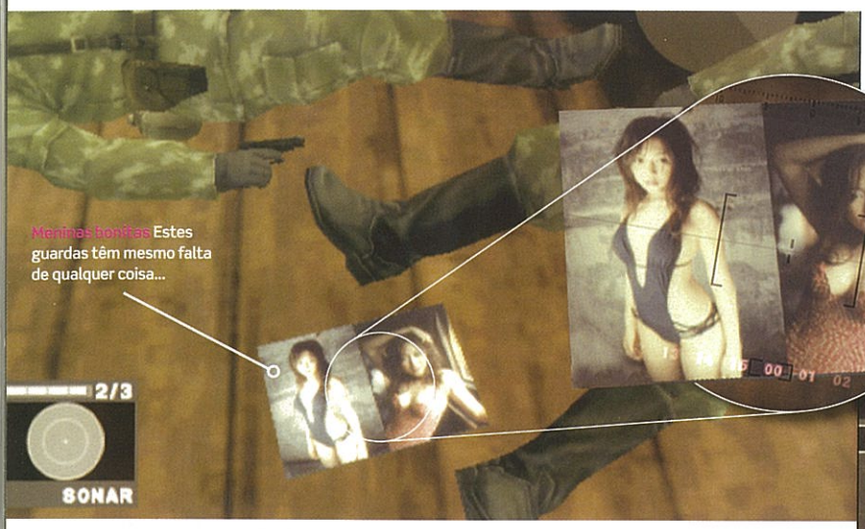
4 CAÇA AOS SAPOS

Terminado o jogo, acaba-se a diversão, certo? Nem por isso. Com uma colecção de fatos e a arma Patriot na mão, não há melhor momento para caçar os 64 sapos verdes espalhados pelo jogo. Escutam com atenção e conseguem ouvi-los a coaxar. Apanhem-nos todos e acabam por ganhar uma camuflagem especial.

5 O FATO MALCHEIROSO

A ideia de que Snake anda com uma mochila cheia de camuflagens feitas à medida é ridícula, mas estes fatos desenhados por fãs levam o conceito mais longe. A das "moscas" – obtenham-na na casa de banho em Graniny Gorki – dão-vos um cheiro tão mau que alguns guardas nem se aproximam. E tem um belo design com pequenos dejectos.

A vida imita a arte
Na vida real o cheiro de dejectos também afasta guardas.



Meninas bonitas Estes guardas têm mesmo falta de qualquer coisa...

7 COMER COELHOS

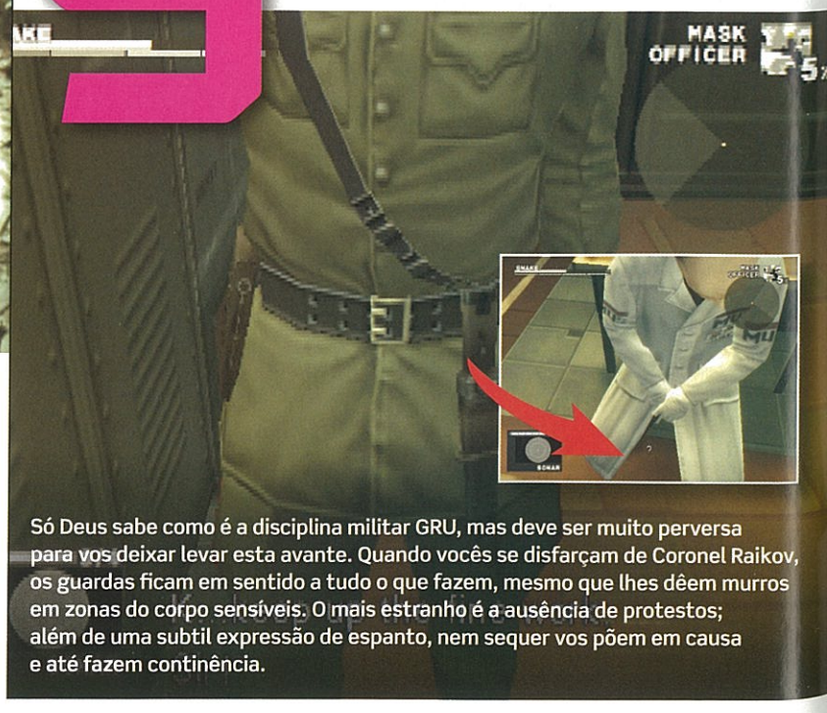
Matar cobras, crocodilos e ratos parece-nos justo, mas é preciso ser muito insensível para chacinar estes orelhudos simpáticos sem sentir peso na consciência. Por isso, parabéns a Kojima pela opção "remorsos de consumidor" – rodem Snake e ele fica bastante enjoado.

Sobrevivência Olhem para esta cara! Mas, ou é ele ou um rato esfolado...

6 ARMADILHA SENSUAL

Esta já vem de *Metal Gear Solid 2*, mas há qualquer coisa em quebrar a disciplina rígida dos soldados GRU com uma série de fotos provocantes que nunca se torna aborrecida. Vejam-nos caírem de joelhos e interroguem-nos enquanto eles ainda se estão a babar pelas modelos japonesas. Depois disparem um dardo tranquilizante para os acalmar.

9 MANTENHA-SE EM SENTIDO, SOLDADO!



Só Deus sabe como é a disciplina militar GRU, mas deve ser muito perversa para vos deixar levar esta avante. Quando vocês se disfarçam de Coronel Raikov, os guardas ficam em sentido a tudo o que fazem, mesmo que lhes dêem murros em zonas do corpo sensíveis. O mais estranho é a ausência de protestos; além de uma subtil expressão de espanto, nem sequer vos põem em causa e até fazem continência.

8 ESCONDER-SE NAS FLORES

O combate final de *Snake Eater* é um dos momentos mais bonitos de todos os videojogos – os ex-amantes Snake e Boss andam de mãos dadas num campo de flores ondulantes, sabendo que um deles terá de morrer ou serão os dois aniquilados por bombas. Poucos jogos são capazes de momentos destes.

"Tanquilizem Eva na floresta e ela falará sobre Snake durante o sono"

Meu Comandante! Se o vosso superior começar a ter este aspecto, peçam transferência.

Toque suave Volgin deve ser um amante afectuoso, mas luvas eléctricas? No mínimo, tirem-nas.

Pouco dotado Aguenta, soldado. Se ao menos Sigint te tivesse arranjado uma prótese...

As que não escolhemos...

Subir escadas em 10 min.
Ao fim de uma hora a lutar com The End, têm de passar dez minutos a subir a escada mais longa do mundo até ao centro do tema de *Snake Eater*. Um clássico de Kojima, e bonito.

O chapéu de crocodilo
Rastejem com este estranho chapéu na cabeça e o mais certo é um guarda pensar que é um crocodilo verdadeiro e fugir em pânico.

Leiam a PSM2
Há uma cópia da PSM2 na sala do café na base dos cientistas. Podem disparar para ela e lê-la.

Queimar carraças
Como um verdadeiro herói de acção, Snake tira carraças do corpo com um cigarro.

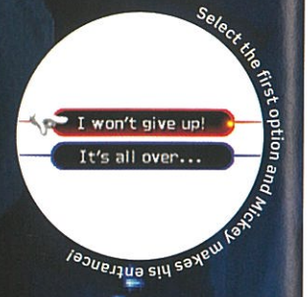
10

ESTE NÃO É RAIKOV...

Entusiasmaram-se demais a espancar os guardas? Infelizmente, o castigo genital é um pau de dois bicos. Embora o disfarce de Raikov engane toda a gente, a relação especial entre o idiota do cabelo efeminado e o Comandante Volgin dificulta uma potencial tentativa de o enganar. Sentindo que falta qualquer coisa, verifica as credenciais da única forma que lhe dá garantias: agarra-lhe os genitais.

SEGREDO PLAYSTATION

Joguem com o Rei Mickey em Kingdom Hearts 2



"Porque é que o Mickey nem sempre está presente?"
O Rei Mickey não vos vem ajudar quando lutam com Pete, em Timeless River, por exemplo. O mesmo se passa nas batalhas com os Heartless e com um ou dois *bosses* mais tarde. Por isso, lembrem-se: nem sempre podem contar com o rei orelhudo para vos salvar.

"A Keyblade do Mickey torna-o imparável"

1 Atacar

Segunda oportunidade Se Sora morrer numa batalha de *boss*, o ecrã Continue é substituído por outro menu – um com a opção "I won't give up". Seleccionem-na e passarão a jogar com Mickey. A sua magia Pearl é incrivelmente forte, tal como os seus ataques.

2 Power up

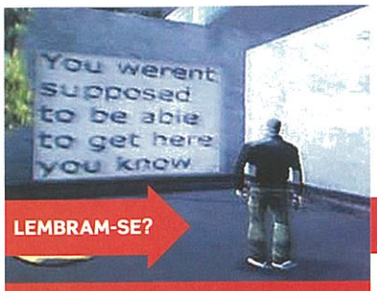
À carga! Podem atacar o *boss*, mas o melhor a fazer é procurar um local seguro e carregar no Ⓐ para atacar. Se Mickey for derrotado, Sora renasce com metade de HP, mas se conseguirem encher a sua barra de Drive, algo melhor acontece...

3 Reanimar Sora

Nova vida Quando o comando Healing Light piscar, carreguem nele para rodear Sora de uma luz branca. Carreguem no botão rapidamente e ele será reanimado com HP no máximo e os seus MP recuperados. Mickey diz-lhe adeus e teleporta-se para outro lado.

Os maiores segredos da PlayStation

Mensagem escondida › **GTA Liberty City Stories** › Déjà-vu



O placar estava no estacionamento de Staunton Island em frente à casa de Donald Love em *GTA3*.

Voltem lá e, tal como antes, saltem por cima do contentor do lixo e da parede.

Vejam bem: uma nova mensagem. E uma cara sorridente. Porquê?

Novo fato › **God Of War** › Vistam-se de vaca

Primeiro, terminem *God Of War*. É difícil, mas nós esperamos. Vá lá.

Já está? Óptimo. Agora cumpram os dez Challenges Of The Gods.

Desbloquearam muitos fatos novos, incluindo esta vaca. Isto vai animar Ares.

Segredo › **OutRun 2006** › Dança, homem da bandeira!

Iniciem uma corrida em *OutRun 2006* - e não se mexam. Vejam o homem da bandeira a dançar.

Ele está a fazer o *moonwalk*. É o "bandeirinha" bailarino mais *cool* que já vimos!

Ele continua, mesmo depois de acabar o tempo.

Kit Essencial SingStar

Como dar a festa de karaoke mais lendária de sempre

Top 5

Truques obrigatórios

1 Lego Star Wars 2
Jogar com Tusken Raider
Introduzam 'PEJ821' como código para desbloquear Tusken Raider para compra no modo Free Play.

2 Madden NFL 07
Sem erros
Introduzam 'XL7SP1' como código para ganhar o cartão Mistake Free.

3 The Da Vinci Code
Modo God
No menu Codes introduzam 'Vitruvian Man' para desbloquear o modo God e ganhar saúde infinita.

4 Gradius Collection
Todos os power-ups
Pausem no modo Easy e pressionem ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1 para desbloquear todas as armas e *power-ups*.

5 Devil May Cry 3: Special Edition
Todos os modos
No menu principal, mantenham L1, L2, R1, R2, ↖ (D-pad) e ↘ (stick) para desbloquear todos os modos de bónus, fatos alternativos e itens da galeria.

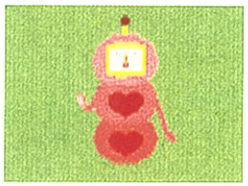
Enrolem os itens e primos mais raros de We Love Katamari

COLECÇÃO DE PERSONAGENS Os 25 melhores primos

Editora EA
Produtora Namco
Info PS2 | 2006 | PSM43 90%
É o segundo jogo *Katamari*, mas o primeiro a ser lançado na Europa pela EA. Uma jogabilidade simplista baseada em enrolar objectos numa bola gigante e alguma da arte mais criativa e bizarra que já vimos. Um clássico, mas não é para todos os públicos.

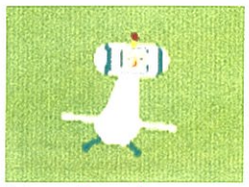
Há 43 primos para descobrir em *We Love Katamari*, mas nós juntámos os 25 nossos preferidos. Para controlar um primo desbloqueado, aproximem-se dele no campo seleccionado e pressionem ⊗. O único que não podem controlar é Angel.

Primo... Ace
Onde Tutorial
Um primo cor-de-laranja com um espigão no traseiro. Às vezes ele voa, por isso, provavelmente terão de se lançar no ar para o apanhar.



Primo... L'Amour
Onde Nível da casa
O cupido da família, os corações de L'Amour mudam de forma sempre que ela junta um casal. Encontram-na no meio do chão, é impossível não ver.

Primo... Angel
Onde Tutorial
Este primo de faces pálidas é um antepassado do Príncipe. Podem trepar pelas paredes para lhe chegarem. Ele gosta de andar com outros fantasmas.



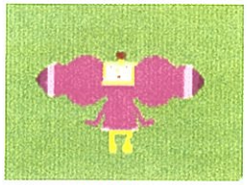
Primo... Beyond
Onde No nível do zoo
É vegetariano convicto e só come fruta e vegetais. Encontram-no empoleirado no ponto de vigia. O seu corpo tem uma forma estranha que parece um curgete.

Primo... Colombo
Onde Nível do zoo
Coberto com uma espessa penugem castanha, Colombo não sabe que penteado fazer. Encontram-no no pântano às costas dos crocodilos.

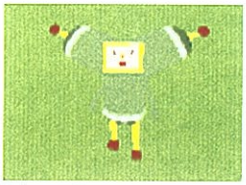
Primo... Daisy
Onde Nível dos ursos e das vacas
Uma segunda prima cujos pés cor-de-rosa largam leite, está a ser perseguida pela pista por um grupo de ursos. Fiquem à sua frente e ela corre para vocês.

Primo... Dipp
Onde Nível dos pirilampos
Encontram este primo cintilante a dançar entre um enorme enxame de pirilampos. Entusiasma-se facilmente quando dança, tornando-se um alvo fácil.

Primo... Foomin
Onde Nível da velhota
Uma prima azul com duas grandes cabeças. Está a dançar no parque ao pé de um lago e de um cogumelo gigante. É pequena, fácil de ver.



Primo... Honey
Onde Nível de Hansel e Gretel
Esta prima rosada atrapalha-se em tudo o que faz quando é observada. Encontram-na nos arredores perto das árvores das bolachas.

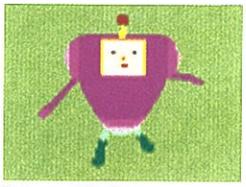


Primo... Huey
Onde Nível da escola
Um primo tímido, sempre preocupado com os outros. Está perto do início, mas têm de seleccionar o desafio As Fast As Possible para que ele apareça.

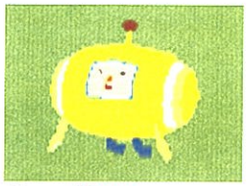
Primo... Ichigo
Onde Jardim
Esta prima comeu tantos morangos que se transformou num. Anda pela área superior montada num veado. É grande, por isso cresçam um bocadinho.

Primo... June
Onde Nível das nuvens
Uma prima que está sempre feliz. Está entre dois tipos feitos de nuvens a saltar à corda. É fácil de perder, por isso procurem as suas bolinhas azuis.

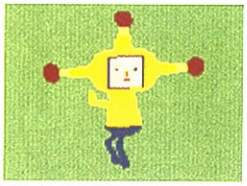
Primo... Jungle
Onde Nível do bebé
Encontram-no montado num peixe no lago dos crocodilos. É bom a fundir-se com o ambiente e o seu corpo é feito de várias texturas.



Primo... Macho
Onde Nível da rapariga do arco-íris
A forma triangular invertida do corpo de Macho fá-lo parecer forte. Encontram-no montado num peixe debaixo da mesa de jantar grande.

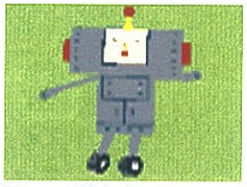


Primo... Marny
Onde Nível subaquático
Encontram-no à boleia de uma raia gigante. Finge ser uma concha no fundo do mar e vive lá entre os caranguejos.

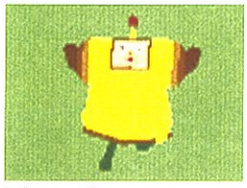


Primo... Miki
Onde Nível da velhota
É fácil de ver, com as três pontas na sua cabeça amarela. Está na fila para o adivinho e é uma rapariga muito competitiva.

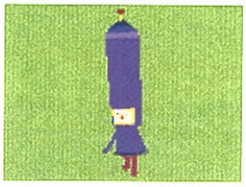
Primo... Miso
Onde Nível da escola
Tem uma tigela de sopa na cabeça que, diz o Rei do Espaço, emite um cheiro relaxante. Está sentada a uma secretária, mas se ficarem muito grandes ela desaparece.



Primo... Nickel
Onde Nível de corridas
Está a correr numa minipista de corrida que contorna a mansão a meio do nível. É um robô que funciona com duas pequenas baterias.



Primo... Nik
Onde Nível do lutador de sumo pequeno
Na secção Yokozuna, Nik – um primo bem alimentado – está sentado numa zona que dá para as traseiras do pomar. Têm de ser muito grandes para o enrolar.



Primo... Odeko
Onde Nível das corridas
Um primo vaidoso que tem orgulho no seu peso, mas não percebe que tem uma cabeça grande. Está no mesmo sítio de Nickel, na minipista de corridas.

Primo... Odeon
Onde Nível da cidade
No mercado do pátio da escola, verão uma tenda vermelha – Odeon faz lá compras. Tem uma estanha cabeça elevada e não pode usar cachecóis.

Primo... Opeo
Onde Nível da escola
Está em péssima forma física. Encontram-no deitado numa maca no gabinete da enfermeira da escola, reconhecível pelas ligaduras.

Primo... Shikao
Onde Nível do elefante
Este primo só vê televisão e vira a cara nos programas assustadores. Encontram-no atrás de uma estátua de um panda, a olhar para uma TV numa loja.

Primo... Shy
Onde Nível das corridas
Dona de medalhas de ouro, nada os 100 metros livres sem levantar a cara para respirar. Está na mesma pista à volta da mansão onde vêem Nickel e Odeko.

Primo... Slip
Onde Tutorial
Um primo tão magro como uma cartolina que voa com o vento. Joguem com Ace no tutorial e ele aparece, flutuando por cima de vocês.

FAQ

P Estou à procura de um dos primos, mas eles não estão onde vocês dizem! Porquê?
R Calma. Só aparece um primo por nível, por isso voltem à secção com outra personagem e ele aparecerá. Tentem alternar entre os desafios As Fast As Possible e As Large As Possible – alguns aparecem num e não no outro.

P E se encontrar todas as personagens?
R Desbloqueiam um nível secreto que vos exige que recolham um milhão de rosas em vários sítios. Se o fizerem, tudo o que recebem é uma mensagem do Rei de Todo o Cosmos. Enfim, uma perda de tempo.

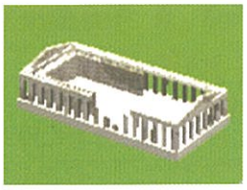
TURISMO As cinco melhores atracções

Nos níveis em que a bola cresce acima dos 100 m – no desafio "500m in 17 minutes" e do elefante, por exemplo – ficam grandes o suficiente para enrolar cidades e os seus edifícios famosos.

Arco do Triunfo
Este arco famoso é um ícone da capital de França, Paris. É o edifício maior e mais pesado da área, por isso talvez seja melhor ficar para o fim.

Tower Bridge
No jogo aparece com o nome incorrecto de "London Bridge". É pequena e não terão problemas a apanhá-la.

Buda Gigante
Podem arrancar esta estátua enorme da sua posição quando o Katamari tiver mais de 200 metros. Está perto da Grande Muralha da China.



Pártenon
As ruínas da Grécia Antiga estão a desmoronar-se aos poucos, por isso apanhem-nas antes que desapareçam. Uma bola de menos de 100 m deve chegar.

Casa Branca
É a casa do Presidente dos EUA. Uma vez que a escala dos países em *We Love Katamari* está reduzida, encontram a Casa Branca ao lado do Mount Rushmore.

DECORAÇÃO Quatro presentes reais

Penas de pavão Para obterem esta cauda colorida, terão de a roubar de um urso furioso na secção do bebé. Está no nariz dele, por isso tenham cuidado.

Flor Na secção da flor, procurem uma árvore com um elfo verde minúsculo pendurado. Se estiverem muito grandes e baterem nela, o pequenote cai.

Nariz comprido Encontram este nariz pousado na vassoura da bruxa no nível da casa dos doces de Hansel e Gretel. Colem-no à vossa personagem e o resultado será hilariante.

Fitas para as orelhas Estão no nível da escola na casa de banho mais perto da porta. A porta da cabine está fechada, por isso a bola tem de ser grande para apanhar paredes.

ÚTIL Guia para enrolar

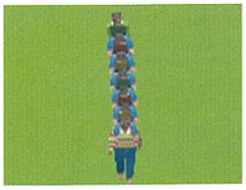
Sprint Puxem o analógico esquerdo para trás e o direito para a frente em rápidas sucessões para fazerem sprint. Corram para as cidades para apanhar muitos itens em metade do tempo.

Roda da sorte Para aumentar depressa de tamanho, coloquem a bola perto desta roda e esperem que ela gire. As gôndolas devem saltar uma por uma, com 1 m cada.

Ilha ao sol Quando chegarem a 300 m, esqueçam as cidades e os barcos e concentrem-se em apanhar pedaços de terra e nuvens. Aumentam mais o vosso tamanho.

Sinais de perigo Quanto maior a bola, maiores os perigos. Cuidado com monstros marinhos, remoinhos e com o Rei de Todo o Cosmos, que dispara lasers.

PESSOAS Seis personagens raras

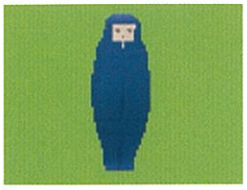


Torre de pessoas
Encontram-na a oscilar na maior parte dos níveis. Se forem pequenos, eles fazem-vos ressaltar para trás com força. Primeiro cresçam e depois apanhem-na.

Homem-urso
O homem-urso está no nível Cowbear, muitas vezes num grupo de outros ursos. Pode ser bastante agressivo, por isso tentem não ficar à sua frente.

Irmãos
Estes irmãos andam tanto tempo juntos que ficaram presos pelas ancas. Encontram-nos nos corredores das escolas, mas só contam como um item.

Deus da chuva
Vive no nível da nuvem e que orquestra grandes tempestades sobre o Japão. É uma das coisas maiores do nível, por isso apanhem-no no fim.



Homem-saco-cama
Está a dormir a meio do nível de sumo com outra pessoa enrolada num saco-cama. Rebolem por cima deles e eles gritam de dor.

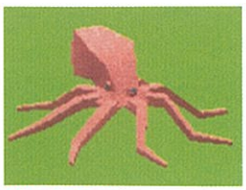
Homem Takoyaki
Este homem passa a vida a virar Takoyaki, basicamente um polvo frito, o japonês equivalente a uma espetada. Se vos vir, ele foge.

MAUS Cinco coisas a evitar

Para as bolas pequenas o mundo é perigoso. Quando um item pisca a vermelho no canto inferior esquerdo, vem na vossa direcção. Mas as bolas grandes enfrentam estes monstros...

Mecha Mogran
Inspirado nos filmes do Godzilla, Mecha Mogran retalha o vosso Katamari com as garras que tem nos braços.

Monstro do pescoço
O seu bater de braços faz o vosso Katamari saltar por todo o lado. Mas é relativamente pequeno, por isso cresçam um pouco e vinguem-se.



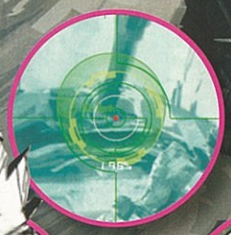
Polvo gigante
Ele é grande, mas no oceano há ainda maiores. No entanto, consegue dar-vos dores de cabeça, por isso evitem-no e não o tentem apanhar.

T-Rex
Mesmo com braços minúsculos, é uma ameaça. Anda por zonas quentes como desertos e vulcões com outros dinos. Enfrentem o medo e enrolem-no.

Elefante
Não sabe que é um perigo, mas tem por hábito derrubar o vosso katamari com as suas presas gigantes nas zonas frias por onde anda, como o Pólo Norte.

Kojima faz das suas

Metal Gear Solid renasce noutro formato, agora em jeito de banda desenhada digital. A PSM3 já teve oportunidade de explorar exaustivamente cada página virtual de *MGS: Digital Graphic Novel* e descobriu alguns pormenores interessantes. A história está bastante fiel ao jogo e a arte é soberba, até porque o artista Ashley Wood não se fez rogado aquando do uso de violência nas cenas que assim o exigem. Todas as páginas que completam a série *MGS* estão presentes e podem ser observadas até um zoom de 300%. O mais curioso é que cada página foi construída por camadas e ao fazerem zoom podem descobrir pedaços de informação escondidos atrás dessas camadas. Mais uma tirada da infindável cartola mágica de Kojima. *Graphic Novel* já está disponível e é um bem precioso para os fãs mais ávidos de Solid Snake.



UNIVERSO PLAYSTATION

"Precioso para os fãs da série Metal Gear"

LOUCURA NO JAPÃO

Suspiros na PSP

Finder Love é uma nova série da Capcom que nos coloca na pele de um jovem fotógrafo cujo objectivo é ganhar a confiança das suas modelos de forma a conseguir sessões cada vez mais arrojadas. As modelos são bastante conhecidas no Japão, o que garantiu o sucesso automático deste RPG picante por terras do Sol Nascente. Infelizmente ainda não foi confirmado o seu lançamento na Europa – para nosso desgosto, claro está. Este exclusivo para PSP saiu no Japão com três títulos em simultâneo (cada um com modelos diferentes), existindo ainda uma edição especial valiosa onde será possível encontrar uma variante do biquíni das modelos em questão. Muito bom!

Só a PSM3 oferece...

PSM3
REVISTA MENSAL
N.º?? | iouuiouipipup | 2006

GOODY

Editor/ Propriedade
GOODY, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé, n.º 75, 3.º Dt.º
1050-188 Lisboa
Edição, Redacção e Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy
1900-825 Lisboa
TEL.: 21 862 15 30
FAX: 21 862 15 40
N.º DE CONTRIBUINTE:
505000555

Director Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Pedro Real Nunes
E-mail: geral.psm3@goody.pt
Redacção e Colaboradores
Ana Costa Santos, Bruno Mendoça, Fernanda Marques Andrade, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Catarino, Nuno Moreira Santos, Nuno Faria, Ricardo Costa Esteves
Revisão
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos
E-mail
geral.psm3@goody.pt

Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Arte de Capa
Sérgio Caeiro
Paginador Principal
Rodolfo Ramos
Paginadores
António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Susana Berquó, Vanda Martins
Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
TEL.: 21 862 15 47
FAX: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Margarida Sousa
TEL.: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Assistente Comercial
Mónica Ferreira
TEL.: 21 862 15 39
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

Director de Marketing
Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto
Jorge Domingos
Coordenador de Circulação
Carlos Nunes
E-mail: carlos.nunes@goody.pt

Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha, Eugénia Pires
TEL.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

Director Administrativo e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Sandra Tomás
DVD - Edição
Nuno Moreira Santos, Pedro Real Nunes
DVD - Design e Programação
Paulo Santos
Pré-impressão e Impressão
Sogapal - Tel.: 21 434 71 00
FAX: 21 434 71 55
Tiragem
14.000 ex.
Distribuição
Logista Portugal
Depósito Legal
N.º 182513/02
Registo no I.C.S.
N.º 124085
Membro APCT

apct
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE IMPRENSA

A Future Publishing é detentora do título PSM3, todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A. autorizada a reproduzi-los em Portugal.

Dá estilo ao teu telemóvel!!!

MÚSICA 100% REAL — MUSIC CLUB*

Os melhores beats todas as semanas no teu telemóvel com 2 toques mono, poli, real ou efeitos sonoros por apenas 3Euros/semana.

Unfaithful - Rihanna	real3198
I Don't Feel Like... - Scissor Sisters	real3199
Sexy Love - Ne-Yo	real3200
Crystal Ball - Keane	real3201
La Camisa Negra - Juanes	real3202
Maneater - Nelly Furtado	real3203
Leoa Tigresa - Mercado Negro	real3204
Buttons - Pussycat Dolls	real3205
London Bridge - Fergie	real3206
Cicatrizes Da Vida - M. Ramos	real3207
O meu Verão não acabou - FF	real3208
Beautiful Day - U2	real3209
Mas que nada - Sergio Mendes	real3210
S.O.S - Rihanna	real3211
With or without you - U2	real3212
Pump it - Black Eyed Peas	real3213
Promiscuous (Girl) - Nelly Furtado	real3214
Tudo o que quero - FF	real3215

EFEITOS SONOROS

1	SMS Alentejana	es2476
2	Já vai, f...-se	es2477
3	Barulho Clássico de Telefone	es2478
4	Toque de Alvorada	es2479
5	É o correio!	es2480
6	A p... do aparelho está a tocar	es2481
7	Sino de Igreja	es2482

TV & CINEMA

1	Miami Vice	real3216
2	Alfred Hitchcock Presents	real3217
3	What A Feeling - Flashdance	real3218
4	The Exorcist	real3219
5	Chariots of Fire	real3220
6	O Padrino	real3221
7	Eye Of The Tiger - Rocky III	real3222

ACTION CLUB*

JM2728

© SEGA Corporation, 20

POSTER CLUB* — WALLPAPERS

Muda a cor ao teu telemóvel todas as semanas com 2 novos wallpapers, screensavers, logotipos ou imagens SMS Ringtoneking por apenas 2 Euros/semana.

wp3299 · wp3305 · wp3306 · wp3302 · wp3307 · wp3308 · wp3309 · wp3310 · wp3311 · wp3312 · wp3313 · wp3314 · wp3315 · wp3316 · wp3317 · wp3318 · wp3300 · wp3303 · wp3301 · wp3304 · wp3319 · wp3320

MUSIC CLUB* — BON JOVI

TOQUES REAIS	
BAD MEDICINE	REAL3223
BLAZE OF GLORY	REAL3224
I'LL BE THERE FOR YOU	REAL3225
IN THESE ARMS	REAL3226
NEVER SAY GOODBYE	REAL3227
RUNAWAY	REAL3228
SOMEDAY I'LL BE SATURDAY NIGHT	REAL3229
ALWAYS	REAL3230
BED OF ROSES	REAL3231
IT'S MY LIFE	REAL3232
LIVIN' ON A PRAYER	REAL3233
WHO SAYS YOU CAN'T GO HOME	REAL3234

ACTION CLUB* — SOFTWARE

Muda a cor ao teu telemóvel todas as semanas com 2 novos jogos, temas, videos ou softwares Ringtoneking por apenas 4 Euros/semana.

Mobile Watch Yin Yang Dragon sf2495 · IM+ Mobile Instant Messenger sf2496 · Mobile Disco sf2497 · Translator + sf2498 · Nemo's Aquarium sf2499 · EmoticSigns sf2500 · Love a Lemming sf2501 · Mobile Flashlight sf2502

TEMAS COM ESTILO

Mais cenas cool em www.Ringtoneking.pt

te2611 · te2612 · te2613 · te2614 · te2615 · te2616 · te2617 · te2618 · te2619 · te2620

JOGOS

Giana Sisters

Tetris ® and © 1985-2005 Tetris Holding LLC. Licensed to the Tetris Company. All Rights Reserved. Sublicensed to Electronic Arts Inc.

Puzzle Bobble jm2716 · The Fast & Furious jm2717 · jm2718 · Sims 2 jm2719 · True Crime NY jm2720 · Metal Slug jm2721 · Pac-Man jm2722 · Tetris jm2723 · Manager Pro Football jm2724 · Game of Life jm2725 · Pimp my Ride jm2726 · Age of Empires II jm2727

PAC-MAN ©1980-2001 NBGI

Age of Empires 2 mobile © 2005 Microsoft. All rights reserved

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

IMPORTANTE

PRECISAS DE AJUDA? ENVIA UM SMS PARA O 3553

- O que é que o meu telemóvel pode fazer? >> envia COMP
- Quantos créditos é que tenho disponíveis? >> envia SALDO
- O que é o WAP? >> envia WAP
- Como é que configuro o meu telemóvel? >> envia COMO

Para o 3553 e receberás um SMS informativo GRATUITO

FAZ JÁ O TEU PEDIDO:

wp3305 → 3553* → Amo-te!

Manda um SMS com o código indicado e adere aos Clubes Ringtoneking! Por exemplo, para o Wallpaper "Amo te!":

Questões ou ajuda? Liga 707200612 ou info@ringtoneking.pt

* Adere aos Clubes Ringtoneking, um serviço de subscrição semanal, activado após o envio do 1º sms e renovado automaticamente todas as semanas. Os créditos que não utilizares passam para a semana seguinte. Os preços indicados incluem IVA. Para fazeres o download necessitas de ter o serviço WAP ou GPRS activo, e um telemóvel compatível com o produto que pretendes. O custo de envio do SMS para o 3553 e de transmissão de dados WAP/GPRS será facturado de acordo com o tarifário do teu operador. Poderás anular a tua subscrição a qualquer momento, sem qualquer custo acrescido, enviando um SMS para o 3553 com o código "stop action", "stop music" ou "stop poster". Fornecedor técnico: Netsize Iberia, Edif. Atica 7 - 3ª Planta, Vía de las Dos Castillas, 33, 28224 Pozuelo de Alarcón (Madrid), Espanha

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II

A ESCURIDÃO JAMAIS SE APODERARÁ DOS NOSSOS CORAÇÕES

Prepara-te para te aliares aos maiores heróis de sempre na sua batalha épica contra os terríveis Heartless. Ao lado de Sora, Donald e o Pateta, viaja até aos fantásticos mundos da Disney – O Rei Leão, A Bela e o Monstro, Tron e muitos mais – para lutares contra a Escuridão que os atormenta, usando novas e poderosas técnicas, magias e ataques combinados. Desfruta de uma aventura inesquecível durante a qual irás encontrar mais de cem personagens da Disney e convidados especiais!

12+ www.pegi.info

ECOFILMES

PlayStation.2

www.kingdomhearts2.eu.com

SQUARE ENIX.

bvg BUENA VISTA GAMES

© Disney. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas © Touchstone Pictures. Developed by SQUARE ENIX. Characters from FINAL FANTASY video game series: © 1990, 1994, 1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2005 Square Enix Co., Ltd. All Rights Reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.